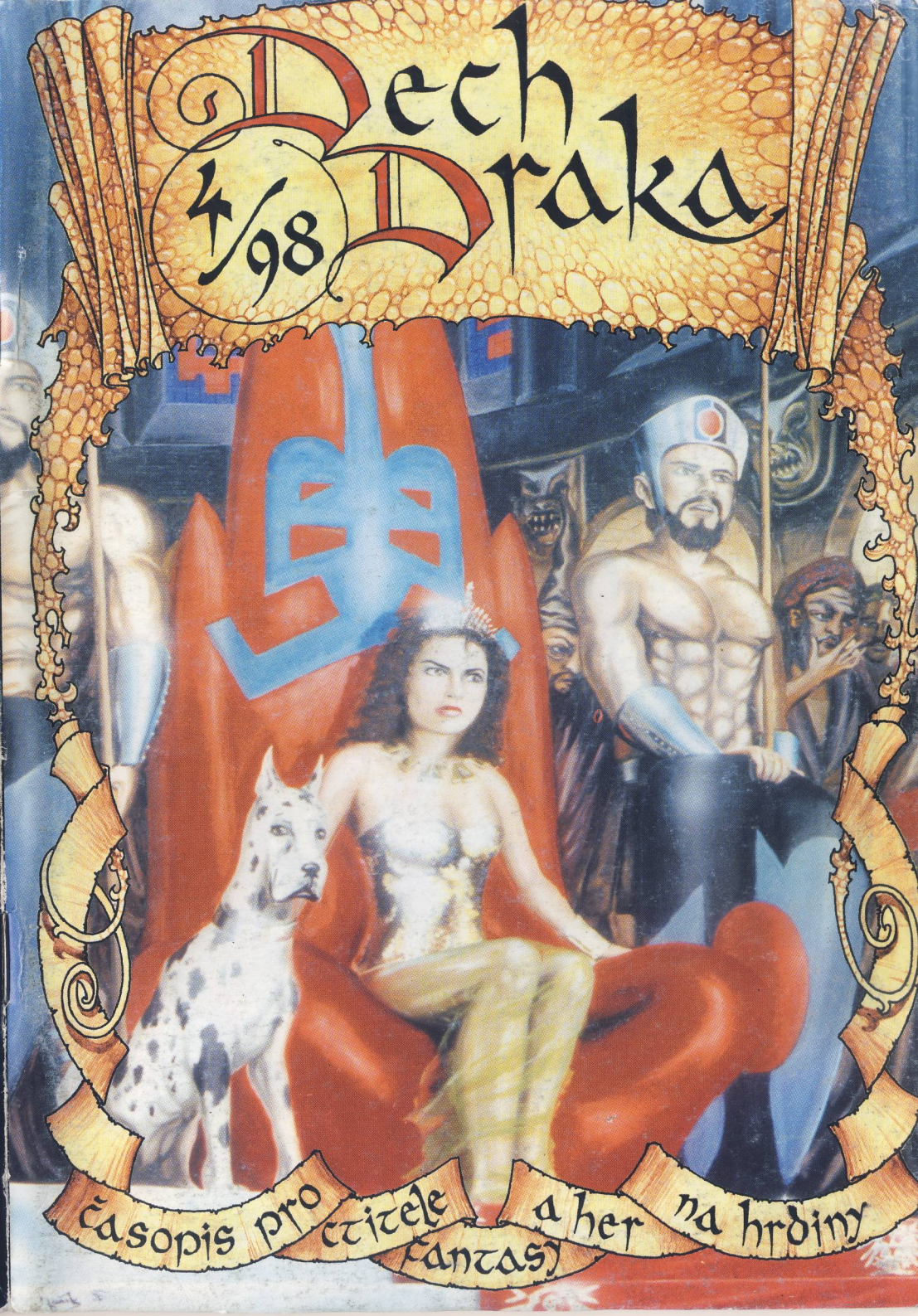
Dech Draka

4/98



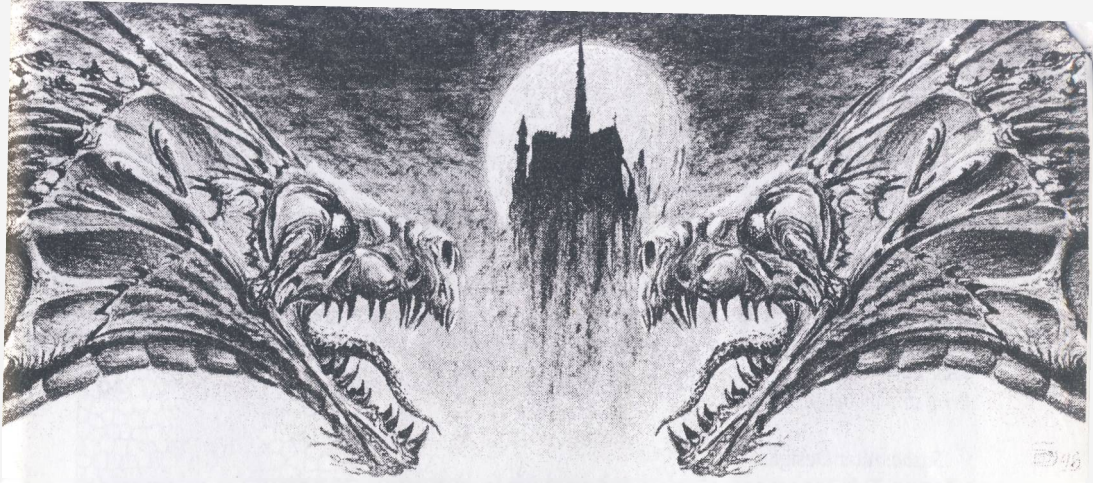
časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

spousta energie v každém exempláři

SVĚTOVÉ COMICSY ČESKY

KAŽDÝ MĚSÍC VE SPECIALIZOVANÝCH sf KNIHKUPECTVÍCH A U PRODEJCŮ TISKU

předplatné zajišťuje firma SEQOY, Čáslavská 15, 130 00 Praha 3, tel.: 02/71 73 73 04



Vážení přátelé!

Ve chvíli, kdy píšu tyto řádky, uplynul týden od konce GameConu (někteří z organizátorů ho odstonali, ale jinak se – aspoň z našeho pohledu – docela vydařil). Reportáže s fotografiemi se dočkáte až v příštím čísle, něco však musím prozradit už teď – konečně je na světě dlouho avizovaný a netrpělivě očekávaný modul k DrD *Dvanáct sošek Almiru*. Na GameConu jsme ho pokřtili a pokud ho neseženete u svého knihkupce, napište si do zásilkové služby Altaru (podrobnosti o způsobu objednávání najdete v čísle 1/98). Má 128 stran textu a přes 30 mapových příloh, stojí 189 Kč.

V tomto čísle vás samozřejmě čeká spousta zajímavých článků – první část vyprávění o islandských ságách od našeho „mytologa" Tomáše Prokůpka, recenze počítačové hry *Warhammer* (tady nás už snad nikdo neobviní, že se nedržíme žánru fantasy), jedna z jeskyní oceněných v soutěži „O spár Zlatého draka", další teoretický článek převzatý z polské „Magie a meče" a samozřejmě všechny pravidelné rubriky. Je tu něco i pro milovníky nových nestvůr, kterým scházelo Příšeří, a také vám vynahradíme absenci Galerie v minulém čísle. Zkrátka na každého vyjde bohatá porce.

Dobrou chuť!

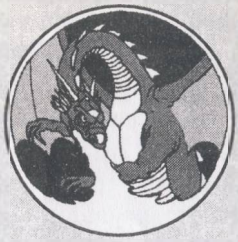
Bouchi

Dech draka IV/98

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky:

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Těšínské papírny s.r.o.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36



vydává sdružení Dech draka, P. O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 15. srpna 1998
Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Zdeněk Žemlička: Rusalka 3
Jan „Olivír" Dvořák: Plačící skála 25

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Islandské ságy 29

Teorie
Jacek Brzeziński: Seznámení se světem 34

Z domova 37

Recenze 40

Battletech 46

Trumfy osudu 50

220 voltů 54

Moudrá sova 58

Dračí doupě
Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 60

Přílohy:
Jeskyně
Hledání Rohu paniky I
Příšerí 21
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě™ jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™, Tempest™, Stronghold™ a Exodus™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Dračí knihovna

Rusalka

Zdeněk Žemlička

Rákosí tiše šumělo ve vlahém východním vánku, který něžně hladil jeho stébla a čeřil je v dlouhých vlnách. I řeka Istrum, jež se zde vlévala do nezměrné plochy Pontského moře, poklidně plynula v mnohých kanálech, rozlitá do široké delty. Byl to kraj plný močálů a bažin, ve kterém se bez přestání hašteřila spousta vodního ptactva, kraj, nad nímž se vždy večer vyrojila mračna komárů, ale nyní zrána dýchající mírem a prozářený sluncem. Ticho rušené pouze štěbetáním kachen a stejnoměrným šplouchánim vln, jež si jen ztěžka razily cestu hustou sítí vodních rostlin, aby vzápětí zanikly v kalných vodách.

Marcus Linus si protáhl ztuhlá záda a pobídl oba legionáře, aby se chopili vesel. Udělali to neochotně a s ne příliš nápadným mrmláním, avšak na to si už Marcus za dobu své vojenské kariéry zvyknul. Nevšímal si toho tím spíše, že věděl, že tihle dva muži jsou ještě poměrně spolehliví. A jako pouhý centurio, navíc dosud mladý, nemohl doufat, že ho tito staří mazáci budou zbožňovat. Ostatně vojáci jsou na celém světě a snad i ve všech dobách stejní. Kdyby neměli při vykonávání rozkazů plno řečí, snad by si ani nepřipadali jako chlapi. Na druhou stranu mohli být oba rádi, že přeložení se týkalo i jich. Julius byl již skutečně starý a ve službě v římském vojsku zešedivěl. Fidelius byl sice muž středního věku, ale viditelně kulhal na pravou nohu, v níž se ozývalo staré zranění. Pro život v tvrdých podmínkách vojenského tábora se ani jeden z nich nehodil.

Člun se pozvolna prodíral rákosím k volnému moři a všichni se ostražitě rozhlíželi. Zvláště Fidelius vypadal vystrašeně a neustále si něco brblal. Marcus zaslechl cosi o nereidách a marně lovil v paměti, odkud to slovo zná. Julius se ušklíbal a bručel zase něco o pohanských pověrách. Tento starý legionář byl křesťan. Většina velitelů v táboře se na to dívala ne právě přívětivě, neboť Julius odmítal obětovat tradičním bohům, avšak Marcovi Linovi to nikdy nevadilo. Od vojáků vyžadoval pouze nutnou kázeň a nad Juliem držel ochrannou ruku.

„Co jsou to nereidy?" otázal se setník po chvíli váhání Fidelia.

„Nymfy, pane. Ty nepocházíš z přímořských krajů, a tak je neznáš."

„Nymfy znám. Vím o najádách a dryádách, ale o nereidách jsem dosud neslyšel. Co to je za bytosti?"

„Žijí v moři a v přímořských vodách. Některé jsou dobré, jiné zlé. Jako u lidí, pane. Takovéhle rákosí přímo milují."

„Tys už nějakou viděl?" zeptal se posměšně Julius.

Marcus raději hrozící střet názorů zarazil.

„Nehádej se, křesťane. Ty jsi svého boha také neviděl, a přece v něj věříš. Nymfy se nedají tak snadno zahlédnout. A pokud ano, vezmou na sebe dostatečně lidskou podobu, abys to nepoznal. Ale pohleď!"

Před nimi se rozevřela modravá vodní pláň a mladý centurio se rozhlížel, zda někde nespatří loď. Už dva dny čekali marně a Marcus měl vztek. Proklínal sám sebe, že se nepustil na jih po pevnině. Ještě před třemi dny velel jedenácté setnině první legie Italica ve vojenském táboře Noviodunum. Toto castrum leželo na pravém břehu Istru před jeho rozvětvením v deltu. Nedávno přišla z velitelství v Troesmisu zpráva o tom, že při pádu s koně zahynul velitel setniny ve městě Callatis. Zároveň byl doručen příkaz, aby byl k této jednotce jako velitel poslán centurio Marcus Linus.

Ta zpráva Marca potěšila. Callatis je veliké město a významné obchodní centrum a bude zde jistě plno zábavy. Rozhodně to nebude taková nuda jako v kamenném táboře, obklopeném močály a mokřinami. Jenomže Marcus byl suchozemský tvor a ještě nikdy neviděl moře, a tak se rozhodl plout lodí. Věřil, že novému veliteli posádky bude takový příjezd slušet rozhodně lépe, než se dokodrcat po prašné silnici. Byla to hloupost. Sarkastický pohled legáta Rufa vystihoval bláznovství tohoto nápadu bezvýhradně. Přesto nechal mladého setníka v omylu.

„Loď ti dát nemohu," řekl chladně Rufus. „Z Troesmisu přišla ještě jedna zpráva. Dost nepříjemná. V Dacii byl spatřen Černý Demetrios. Posílám tam všechny lodi, které mám k dispozici. Toho lumpa je potřeba už dostat za každou cenu. Doufám, že to chápeš."

Marcus to chápal. Černý Demetrios byl nejobávanější pirát celého Pontu, Bithynie, Cappadocie, Thracie, Dacie a Moesie. Se svou dlouhou štíhlou lodí, kte-

rou pojmenoval Jestřáb, přepadal plavidla po celém Pontském moři a vždy dokázal uniknout spravedlnosti. Byl to míšenec Řeka a černé otrokyně. Po svém otci zdědil vychytralost, po černé rase pak barbarskou divokost a krutost. Byl pověstný tím, že posádky přepadených lodí nejenom olupoval, nýbrž i naprosto nemilosrdně vraždil.

Cosi v legátově hlase Marcovi říkalo, že ze svého rozhodnutí vyslat všechna plavidla na hon na piráta neustoupí. Mladý centurio znal Rufa už několik roků. Tvrdý muž. Svým způsobem bezohledný, avšak s jakýmsi elementárním smyslem pro spravedlnost. Zprávy o Demetriovi mu již dlouho pily krev. Legátova touha lupiče dopadnout se postupně změnila v určitý druh posedlosti. Ne, neustoupí. Žádná loď nezůstane pro setníka Lina.

„Můžeš plout člunem do ústí Istru a nastoupit na něco, co bude mít namířeno na jih," dodal po chvíli Rufus a doprovodil svůj návrh poťouchlým úšklebkem. Marcus tomu nevěnoval pozornost, protože ten nápad ho uchvátil. Legát to snad ani nemyslel vážně. Mladý setník ano. Nyní toho trpce litoval. Už druhou noc tu trčeli, poštípaní od komárů a silně znechucení dlouhým čekáním.

Po téměř probdělé noci se jej zmocňovala únava a víčka mu těžkla, jakoby mu na ně pověsili závaží. Žhavé sluneční paprsky a monotónní houpání člunu na vlnách k tomu jen přispívaly. Moře. Viděl ho poprvé a nahánělo mu strach. Je to stejné jako pro člověka z nížin pohled na štíty hor. A nebo ještě mocnější. U každé hory se dá vidět vrcholek, ale druhý břeh této vodní pláně spatřit nelze. Skrývá se kdesi za obzorem, jako kdyby chtěl vzbudit pochybnost, jestli vůbec existuje. Dno také není vidět a lidé ani netuší, jaká tajemství jsou v hlubinách. Třeba tam opravdu leží říše vodních víl, zavalená masou slané vody. Z mořského dna trčí vzhůru mezi skalami vysoké štíhlé věže, zářící jako drahokamy, mezi domy se vinou ulice a obyvatelé těchto měst bohatnou z přepychu potopených plavidel.

Potřásl hlavou a sám sobě se musel zasmát. Sní. Jako malý chlapec v době, kdy vyrůstal ve ville svých rodičů u města Sirmium v jižní Panonii. Největší vodní plochou tam byla řeka Savus a on u jejího břehu často sedával, pohroužený do chlapeckých představ o slávě. Snil o dalekých krajích a cestách a jeho myšlenky doprovázely kupecké vozy, putující na západ do Siscie a Emony s nákladem zlata, olova a desek z bílého mramoru, do nichž kameníci vytesávali výjevy z Mitrova kultu. Prach, vířený koly těch vozů na něm ulpěl a on z něj cítil vůni dálek. A snad již tehdy i slaný pach moře a přístavů, čpících rybami a plísní, usazenou na kýlech lodí. Nikdy si nemyslel, že by mu moře mohlo nahnat strach, avšak teď tu bylo a plíživá hrůza s ním. Z čeho? Ne z hlubin ani z dálek, spíše z temnoty tajemství a neznáma. Lomcovala jím touha se někomu svěřit, ale včas se vzpamatoval. Vůlí potlačil třes v nohách a pažích, avšak ten svíravý pocit u srdce zahnat nedokázal.

„Loď! No konečně! Loď!"

Julius se prudce vztyčil, ukazuje rukou k severu, a málem převrhl člun. Marcus mu to za tu dobrou zprávu rád odpustil. Oba vojáci se opřeli do vesel a vyrazili plavidlu vstříc. Byla to bachratá obchodní kocábka, poháněná dvěma řadami vesel, jež se v nepříliš sjednoceném rytmu zdvihala a opět ponořovala. Na stožáru visela plachta, nyní kvůli nepříznivému větru nedbale skasaná. Centurio pocítil odpor. Nesnášel nepořádek a vždy, když na něj narazil, měl hroznou chuť někoho seřvat.

Nekázeň na lodi však byla jejich štěstím. Když připluli blíže, čísi rozkaz nahoře se pokoušel změnit směr. Pozdě. Legionáři byli zkušení veslaři a příležitost si uniknout nenechali. Marcus zaznamenal na Fideliově tváři spokojený škleb, když přirazili.

„Stůjte!" křikl voják vzhůru. „Vezměte nás na palubu! Plujeme do Callatis!"

„Kdo jste?!" houkl někdo nepřívětivě.

„Centurio Marcus Linus, nový velitel setniny v Callatis! Koukej nás vzít nahoru! Jsme římští vojáci a víme, na co máme právo!" zařval Fidelius.

Nyní netrvalo dlouho a po provazovém žebříku vylezli na přední část paluby. Marcus přejel pohledem loď od přídě po záď. Uvědomil si, že veslaři nejsou otroci, neboť nebyli přikováni. To sice pro majitele plavidla znamenalo vyšší náklady na dopravu, ale bezesporu to bylo vykoupeno větší bezpečností. Vzpoura otroků na palubě byla zřejmě noční můrou mnoha obchodníků. Pohled na vyvýšenou záď ztěžovala setníkovi nepořádně skasaná plachta, ale na okamžik tam zahlédl nějakou postavu. Teprve poté, co si prohlédl loď vcelku, podíval se na příď, kde se hluboce ukláněl tlustý umaštěný chlapík s černými vlnitými vlasy. Kulatou snědou tvář mu lemovaly vousy a nad nimi čouhal nos podobný orlímu zobáku.

„Odpusť, centurio," brebtal ten človíček a strašlivě se u toho potil. „Jsem majitelem této lodi a moje jméno je Tullus. Vítej na palubě."

„Dobře," přikývl chladně Marcus. „Dovez nás do Callatis. O jídlo pro nás se starat nemusíš, máme své. Jen ať nám někdo donese vodu. My půjdeme na záď."

Tullus po těchto slovech očividně zbledl, takže jeho obličej vypadal jako z papyru.

„Odpusť, pane, ale myslím, že bude lepší, když zůstanete na přídi."

Marcus pocházel z bohaté a mocné rodiny a nesnášel odpor. Nevadilo mu reptání ani určitá liknavost při vykonávání rozkazů, ale otevřené odmítnutí, byť i zabalené do zdvořilostní fráze, ho přivádělo ke hněvu. Ke všemu neměl nejmenší chuť zůstat ve společnosti páchnoucího devotního mužíčka a poslouchat jeho nasládlé kecy.

„Řekl jsem, že půjdeme dozadu!" vybuchl vztekle a sjel majitele lodi zlostným pohledem.

„Ale jistě, pane," uklonil se Tullus horlivě a potil se ještě více. „Chtěl jsem tě jenom upozornit, že na zadní palubě už jednoho cestujícího máme."

Potom se naklonil k centuriovi a potichu zašeptal:

„Je to podivná žena, pane. Myslím, že je čarodějnice."

Marcus to již nevydržel a musel se smát. Od Tulla se však odvrátil. Ze zápachu, který se z toho člověka linul, se setníkovi zvedal žaludek. Ale možná v tom byl i psychický odpor, vzbuzovaný obecně právě lidmi s takovou dávkou poníženosti. Hlavou se mu mihla vzpomínka na otce, jenž takové chování netrpěl ani u otroků. Snad byl jedním z mála lidí v římském impériu, kteří otroky považovali za lidi a ne pouze za mluvící nástroje.

Marcus se dále Tullem nezabýval. Ten člověk byl svobodný majitel lodi, avšak jeho duše byla duší otroka. Reptající legionáři mu byli milejší. Již neváhal a vykročil po vyvýšeném můstku, spojujícím přední a zadní palubu. Julius a Fidelius šli o něco váhavěji za ním. Setník se pousmál. Čarodějnice. Ještě nikdy žádnou neviděl. Alespoň ne opravdovou. Ty, které potkal, byly pouhé podvodnice, těžící z hlouposti lidí a na jejich úkor se obohacující.

Uprostřed lodi u stožáru se zarazil. Stála tam, vysoká a štíhlá, oblečená do prosté lněné košile se širokými rukávy, přepásané koženým řemenem, a do úzkých kalhot, jaké nosí Skytové. Nohy však měla bosé. V levé ruce držela dvakrát prohnutý skytský luk, na rameni měla zavěšený kožený toulec se šípy a u levého boku se jí houpal dlouhý meč, zvaný spata.

Došel až k ní a jejich zraky se setkaly na stejné rovině. Byla vysoká jako muž. Marcus slýchal pověsti o Amazonkách a jiných barbarských bojovnicích, leč dosud se s žádnou nesetkal. Tato žena jej ohromila. Vůbec se nepodobala ženám, které znal, avšak neměla nic společného ani s představou drsné válečnice. Naopak. Byla to nejkrásnější bytost, jakou kdy v životě potkal. Její půvaby ho zaplavily jako mořský příboj. Sálal z ní žár skryté vášně, zasnoubené s nezlomnou hrdostí. Ta žena nepatřila nikomu. Ve společnosti, v níž Marcus žil, každý někomu patřil. Ona ne.

Její tvář rámovala hříva vlasů, jež se třpytily temným nachem, podobné večerním červánkům. Poslední věc, nad kterou užasl, byly její oči. Duhovky měly barvu jantaru, třpytily se jako zlato a byly průzračné a hluboké jako vodní tůně. Kdo kdy viděl takovéto oči? Jako by ani nepatřily člověku. A jakmile do nich mladý centurio pohlédl, uvědomil si, že je ztracen.

„Jsi vítán, pane," řekla tiše, a přece jí rozuměl každé slovo.

„Už je začarovaný," uslyšel od můstku Juliův hlas. Byla to pravda, ale nedbal na to. Srdce mu bušilo jako kopyta splašeného koně. Otočil se k legionářům.

„Vraťte se zpátky," zavolal na ně chraptivě. „Nechte mě o samotě."

Váhavě se obrátili a šli na přední palubu. Marcus se znovu zadíval na ženu. Usmála se, až mu vyschlo v krku. Pobaveně jej sledovala. Nemusela se ho bát. On sám věděl nejlépe, že neudělá nic, co by mu nedovolila ona. Doufal však, že mu dovolí hodně.

* * *

Svit jejích vlasů se podobal stříbrné záři měsíce. Tělo se lesklo kapkami vodní tříště, přihnané na palubu studeným severním vichrem. Tělo jako vytesané z mramoru, bílé a modravé a přízračně jasné uprostřed tmavé noci, v níž černá mračna skryla svit luny i hvězd a vítr skučel jak ztracená duše. A ona v tom chladu nahá se s ním milovala, brala si bez rozpaků jeho bezmocné tělo, znaveně ležící na zmáčené palubě. V té děsivé tmě viděl její oči, třpytící se jako křišťál. Jeho ochromená vůle se nebránila.

Jakoby z obrovské dálky slyšel za nízkou stěnou, jež ohraničovala zadní palubu, zoufalý křik lodníků, úporně veslujících. Vnímal běsnění živlů vody a vzduchu, které se spikly proti Tullově lodi ve snaze ji zničit, ale jeho se to netýkalo. Ačkoliv byl nahý, necítil zimu ani strach, jen obrovský údiv. Potom ho napadla divná myšlenka, že tohle není obyčejná bouře a že zdrojem té vichřice je síla vášně tajemné ženy. Když její tělo zachvátily vlny rozkoše, moře pohazovalo lodí jako skořápkou.

V životě měl již několik žen a toto vědomí si zachoval i v tomto okamžiku, avšak na žádnou z nich si nemohl vzpomenout. Ať chtěl nebo nechtěl, nyní pro něj existovala pouze tato jediná. Nedokázal přemýšlet ani o tom, zda mu to vadí či nikoliv. Slyšel její smích a stále ještě doufal, že je to pouhý sen. Ráno se probudí ve člunu uprostřed rákosí v deltě Istru.

* * *

Probral se na zádi Tullova plavidla. Oblečený. Vzápětí zjistil, že má celé tělo, jako kdyby jej lámali v kole. Nad ním se rozprostírala modrá obloha a vzduch byl tak čistý, jako bývá po bouřích. Vstávat se mu nechtělo. Toužil donekonečna takhle ležet a vychutnávat odpočinek. Opět zavřel oči a nechal se kolébat na samé hranici bdění a snu. Naučil se to již před lety a ověřil si, že je to nejúčinnější způsob uklidnění a uvolnění. Matně si vzpomínal na včerejšek. V hlavě se mu toho vynořovalo jen velmi málo a tvořilo to zmatenou tříšť obrazů, které nemohl ani při nejlepší vůli srovnat do nějakého děje. Polibky, žhavé a ledové zároveň. Něha i strašlivá síla, jež ho nutila vykonávat vše, co si ta žena přála. A nebylo úniku.

Hovořili spolu vůbec? Slova. Ano, slova si pamatoval, lépe řečeno jejich existenci. Jejich význam však zapadl jako oblázky do vodní hlubiny. Jako chlapec dělal u řeky žabky. Plochý kamínek na chvíli tančil po hladině, několikrát se odrazil a poté se beznadějně potopil. Nikdy nepřemýšlel, proč to dělá. Byla to jen zábava, nic víc. Jednou se otočil a za ním stál otec. Jeho tvář byla jako vytesaná z mramoru, bílá a nehybná. Pak se sehnul, uchopil jeden z placatých kamenů a hodil. Dva, tři, čtyři odrazy. Marcus pochvalně vykřikl. Ale i v tomto případě byla dráha oblázku ukončená pádem do hlubin. Otec dřepěl dál v písku, podivně tichý a prázdný.

„Tak," zahučel jakýmsi temným hlasem. „A je konec. Jen chvíle potěšení a potom..."

Jako v nějaké beznaději mávl rukou a rozplakal se. Chlapec na něj strnule zíral. Nikdy neviděl otce plakat.

„Pojď domů, Marcu. Je konec."

Stále nechápal, ale šel.

Matka ležela na lůžku, mnohem bledší a nehybnější než otec. Marcovi chvíli trvalo, než pochopil, že je mrtvá. Věděl, že je nemocná, avšak pořád si nepřipouštěl, že je to vážné. Ani včera večer, když si ho zavolala. Co mu říkala, už zapomněl. Její slova se ztratila jako kameny vhozené do řeky. Okamžik je nechal skákat ve své mysli a ihned je zase odvrhl. Poslední napomenutí jeho matky nyní neznamenalo nic. Zapadlo spolu se spoustou jiných slov.

Až po mnoha letech se s tím svěřil otci. Tvář stárnoucího muže byla vážná, ale laskavá. Tiše zavrtěl hlavou.

„Ne, synu. Nic jsi nezapomněl. To, co ti matka tehdy říkala, vidím ve tvých skutcích. Nic se neztratilo, ani ona ne. Je... je tady."

Položil si dlaň na srdce. Byla veliká a silná.

„Ta hlubina je zde. Rozumíš? To, co vidíme, slyšíme a cítíme, je jako kámen, tančící na vodní hladině. Potom mnohé z toho zmizí a nám se zdá, že to upadlo do nicoty. Ale ne. Ne. Je to hloubka našeho srdce, které to pohltilo. Tam to zůstane. A pak se to objevuje v našich skutcích. Ta chvíle, kdy slova a obrazy skáčou v naší mysli a my se z nich těšíme, ta nemá příliš velký význam. Ten pád do hlubiny, ten je důležitý. Tam se to vše stává součástí nás samotných." „A když jsou věci, které nezapomenu?" zeptal se chlapec. „Znamená to snad, že jsou méně důležité a nebo nezapadly?"

Otec zavrtěl hlavou. Chvíli se zdálo, že chce něco říci, ale pak se mlčky zvedl a pokynul Marcovi, aby jej následoval. Než vyšel z domu, vzal sekeru. Šli k řece a chlapec napjatě čekal, co se bude dít. Na břehu Savu stál obrovský uschlý strom. Nikdo již netušil, jestli to byl dub, lípa nebo habr. Nerostlo na něm žádné listí a z jeho koruny často padaly větve. Občané města se už několikrát dohadovali, že by bylo dobré ho porazit, avšak nikdo se do toho nehrnul.

Starcovy ruce se sevřely na topůrku sekery a ostří se zaťalo do tvrdého kmene. Byla to dlouhá práce a otec často odpočíval. Ale nepřestal. Jen na noc se vraceli domů a ráno opět vyrazili. Tři dlouhé dny se železo zakusovalo do dřeva a kousek po kousku jej nahlodávalo. Potom večer se strom zřítil do řeky. Větve se ponořily, zabodly se do dna, avšak kmen zůstal trčet nad hladinou.

„Pohleď," řekl tiše otec. „Neponořil se snad proto, že je malý nebo bezvýznamný?"

„Je obrovský," zašeptal chlapec v úžasu.

Ten obraz byl také obrovský. Marcus ho již nikdy nezapomněl. Slova té ženy se však kamsi ponořila. Ne ale proto, že by nedával pozor. Marně se snažil na něco upamatovat. Neznal ji a to ho děsilo.

Na zamhouřená víčka mu padl stín. Zašlo slunce za mrak? Nebo... otevřel oči. Byla to ona. A přece ne. Její vlasy byly světlé a měkce zářily jako paprsky letního slunce. Šálí ho smysly?

„Dobré ráno," řekla.

Posadil se. V hlavě mu hučelo jako pod vodopádem.

„Měl jsem dost divné sny," zabručel.

„To nebyly sny," odvětila. Pak se začala smát. A smála se dlouho. Nevěděl, co na to říci. Jenom měl dojem, že ten smích už někde slyšel.

* * *

Čím to je, že všechny vzpomínky jsou poslední dobou tak či onak spjaty se řekou? Snad je to proto, že řeky se vlévají do moře. Savus se vlévá do Istru a ten ústí do vod Pontu. Ve vlnách, na nichž poskakuje Tullova loď, je i voda Savu. Vplynula sem a zde našla svůj cíl. Možná i Marcus. Ta čarodějka je nějak součástí jeho osudu. To jediné ovšem věděl jistě. Budoucnost byla jako vždy skryta v temnotách nevědění.

Prospal celé dopoledne a když se probral, hlavu měl křišťálově jasnou. Ta vzpomínka, která vše vysvětlovala a zároveň činila absurdním, pocházela z doby raného dětství. Nepřehledné moře rákosí, stejné jako v deltě. Jenomže tohle byl soutok Savu s Istrem. Jak se tam ocitl, to si již nepamatoval. Snad tam byl s rodiči na výletě. Ani už nevěděl, jak došlo k tomu, že zůstal sám. Malý chlapec uprostřed lesa vodních rostlin. Bouře šelestu, jež zaútočila na jeho sluch, ho ochromila. Nebyl schopen vydat hlásku. Neví, jak dlouho to trvalo, avšak jemu to připadalo jako věčnost. Věčnost šelestivého zeleného ticha.

Další obraz je velmi mlhavý. Jako sen. Až dosud věřil, že se mu to zdálo. Slyšel kroky, lehounké jako vánek. Ne, nikdo z dospělých by je zaslechnout nemohl. Pravděpodobně ani většina dětí. Mohl je vnímat pouze chlapec, strnulý pocitem posvátné hrůzy, jež neměla daleko k uctívání. Asi tam musel stát dlouho. Rytmus ve větru se vlnícího rákosí mu pronikl až do krve, takže cítil jeho skrytou pravidelnost. Ale tyto zvuky tu zákonitost narušovaly, ačkoliv většina lidí by k nim zůstala hluchá. Považovali by je za nový rozmar vzduchu či vody. On ne. On věděl, že jsou to kroky. A cítil jasně i děsivou skutečnost, že to nejsou kroky člověka ani zvířete.

Sítím se mihlo nahé bílé tělo. Tělo ženy. Ztepilé, krásné a zářivé, s lehounkým nádechem do modra. Vlastně ne. Ta indigová modř byla skrytá a barvila bledou pleť jaksi zevnitř. Vlasy za ní vlály jako modrý plamen. Nevydržel to a z jeho rtů splynulo jediné slůvko: „Najáda."

Otočila se. Její obličej zahlédl jenom na zlomek okamžiku, avšak pohled těch modrých očí, jež se podobaly dvěma tůním, už nikdy nezapomněl. Zasmála se. Běžela pryč, někam do houštiny, a její smích, tak odlišný od lidského, mu stále zněl v uších. Třásl se po celém těle jako osikový list a když ho rodiče našli, nebyl schopen mluvit. Později si vsugeroval představu, že to byl sen. Nyní věděl, že ne. Slyšel ten smích znovu z úst tajemné čarodějky.

„Hej, pane!"

Hlas Fidelia ho vrátil do skutečnosti.

„Co je?" zeptal se otráveně.

„Už jsi se vzpamatoval?" opáčil s obavou legionář.

„Z čeho?"

„U všech bohů, on se ještě ptá, z čeho! Bez urážky, pane, ale vypadal jsi jako idiot."

Marcus se rozpačitě podrbal na hlavě, ale očima hledal ji. Stála na můstku, spojujícím záď s přídí a temně nachové kadeře jí vlály ve větru.

„Nech ji být, pane. S čarodějnicemi si člověk začínat nemá. Je to špatné pro duši."

„Hleď si svého," zavrčel centurio.

„Loď!" zařval náhle kdosi. „Loď na pravoboku!"

Marcus sklouzl očima tím směrem. Dlouhý štíhlý trup. Dvě řady vesel a skasaná černá plachta. Po zádech se mu rozběhli mravenci.

„Piráti! Piráti! To je přece Jestřáb! Černý Demetrios!"

Na palubě Tullovy lodi vypukl zmatek. Centurio mlčky pozoroval hrůzou rozšířené oči námořníků a opět začal sám sebe proklínat. Plout po moři! Hloupý nápad. Ten mizera není v Dacii, ale číhá zde, u břehů Moesie.

„Zaberte, chlapi!" ječel vyděšený Tullus, zpocený ještě více než kdy jindy. „Zaberte nebo je s námi konec!"

Jenomže nehledě na to, že kupecká bachratá loď byla pomalejší než štíhlá pirátská, veslaři navíc ve zmatku zabírali tak nepořádně, že se prchající plavidlo motalo jako opilec. Lupiči se proto rychle blížili, ač dosud nebyli na dostřel z luku. Bylo jen otázkou času, kdy dojde ke střetnutí. A tato vyhlídka rozhodně nebyla příjemná.

Přes mrazení v zádech se Marcus snažil zachovat klid, i když spatřil Julia, jak se žehná znamením kříže. Fidelius, bílý jako stěna, stál u roubení a vytřeštěnými zraky sledoval blížící se nebezpečí. Jediný, kdo zůstal naprosto pokojný, byla čarodějka. Volným krokem došla na záď a pohlédla na Marca. Třpyt jejích duhovek byl tak neskutečný, že ho to uvedlo do zmatku. Cítil, jak z té ženy sálá vnitřní síla, s jakou se ještě nikdy nesetkal.

„Říkáš Demetrios?" zeptala se. „Tak se ten pirát jmenuje?"

Se sevřeným hrdlem slabě přikývl a nasadil si přilbu. Zavrtěla hlavou. Bylo to zvláštní. Jako by něco řekla a zároveň věděl s jistotou, že neřekla nic. Do jeho

zmatené mysli však vstoupil podivný klid a bláznivá naděje, že zbroj vůbec potřebovat nebude. Sledoval každý její pohyb a nemohl od ní odtrhnout oči. Krátce a pobaveně se zasmála. Potom uchopila skytský luk, z toulce vyňala dlouhý šíp a nasadila jej na tětivu. Sklonila se ke hrotu a cosi zašeptala v cizím jazyce. Zvedla hlavu, pohodila hřívou nachových vlasů a pomalu a rovnoměrně napínala luk, až se rukou dotkla své tváře. Marcus měl co dělat, aby nevykřikl překvapením. Znal tyto dvakrát prohnuté luky a věděl velmi dobře, jak těžko se natahují. I silní muži s tím mívali problémy a neznal žádnou ženu, jež by to dokázala. Tahle ano. Pak ho napadlo, že lupiči jsou ještě daleko, avšak dříve, než stačil cokoliv říci, čarodějka vypustila šíp. Tětiva jej vymrštila takovou silou, že se okamžitě ztratil v modři oblohy. Vzápětí na pirátské lodi vypukl zmatek. Maličké postavičky se míhaly sem a tam a i na tu dálku sem zaznívat vzteklý řev.

„Co se stalo?" zvolal užasle Fidelius.

„Určila jsem ten šíp Černému Demetriovi," odvětila s ledovým klidem čarodějka. „Už nikdy nikoho nezabije."

Marcus o jejím tvrzení pochyboval a stále nedůvěřivě zíral na pirátskou loď. Ta očividně zpomalila tempo, až se docela zastavila. Setník se znovu otočil k ženě. Zachvěl se.

* * *

Gaius Marinius byl velmi bohatý člověk. Na celém rozsáhlém území jižně a jihozápadně od města Callatis se rozprostíraly jeho plantáže. Vlastnil stovky otroků ze všech národů a ras. Jeho lodi brázdily hladinu Pontského a Propontského moře, dostávaly se až do Tauridského Chersonézu a do Olbie, odkud dovážely obilí, do Tanais pro otroky a do mýtické Kolchidy pro zlato. Patřila mu i část přístavu v Odéssu, odkud posílal zboží přes Marcianopolis dále do vnitrozemí. Toto všechno mu umožňovaly nejenom jeho schopnosti, leč i patřičná dávka štěstí. Tak to alespoň připadalo občanům Callatis. Skutečnost byla docela jiná.

Na město se snášel soumrak. Mraky nad obzorem pohltily šarlatové slunce a ostrý vítr od moře přinesl do ulic podzimní chlad. Přes den bývalo dosud teplo, a tak chodci v lehkých tunikách rychle spěchali domů, na těle husí kůži. Jen tuláci dál posedávali v zapadlých zákoutích u blikotajících ohňů, snažíce se zahřát od skomírajících plamenů, a děvky postávaly na nárožích nebo korzovaly poblíž krčem, vrtíce zadky a nabízejíce své služby. Většina jich však zapadla přímo do hospod, kde vrhaly nestoudné pohledy na hosty, sedaly si jim na klín a nebo je dokonce drze osahávaly.

Navzdory úprku do domů však ruch na ulicích neustával. Od moře se vraceli rybáři, někteří s tučným úlovkem, jiní s prázdnou a ve stínech se objevovalo stále

více mužů, jejichž pohledy čpěly násilím. Jakmile se v jejich blízkosti vyskytla stráž, stahovali se hlouběji do temných míst, ale když vojáci přešli, ihned se zase vynořovali. Na nosítka boháčů, dobře střežená otroky s holemi, se však neodvažovali. To spíše někde v úzké uličce sejmou nějakého chudšího chodce, který si domů ponese tvrdě zaslouženou mzdu.

Gaius Marinius neměl na sledování tohoto večerního shonu pomyšlení. Ležel ve svém domě se dvěma otrokyněmi po boku. Jedna z nich byla Římanka z Itálie a jmenovala se Claudia. Měla bílou pleť, štíhlou postavu a dlouhé nohy, které vynikaly obzvláště vedle Mariniovy tlusté těstovité postavy. Jeho tělo se podobalo neforemnému žoku, který se na posteli přeléval sem a tam jako měch s vodou. Druhá z nich, chlípná Řekyně Diana s bujnými tvary, se právě svému pánovi věnovala poněkud více než Claudia, když z chodby zazněl křik. Dříve, než se Marinius stačil vzpamatovat, do místnosti vrazil muž divokého vzezření v otrhaných šatech, ozbrojený zakřivenou šavlí. Z rány na hlavě mu po skráni tekla krev, jež mu třísnila celé rameno.

„Lupusi!" zařval Marinius, brunátný vzteky. „Co tady děláš? Jak se odvažuješ?"

„Přestaň hulákat a pošli ty dvě děvky pryč," zavrčel Lupus. Ani to nemusel říkat, neboť obě otrokyně právě zděšeně mizely ve vedlejší místnosti. Hlavními dveřmi však dovnitř vtrhli tři strážní, kteří zřejmě zaspali a nyní se snažili být horliví na poslední chvíli.

„Pošli je taky pryč," zdůraznil trhan. „Nemusíš se bát. Kdybych ti chtěl podřezat krk, měl jsem na to spoustu času."

Marinius pokynem ruky naznačil ozbrojencům, aby odešli, avšak v duchu se rozhodl, že je přísně potrestá. Potom namáhavě vstal a oblékl se do tuniky.

„Co chceš?" zeptal se a hlas se mu třásl strachem.

„Pomoc, Gaie. Černý Demetrios je mrtev a mezi členy posádky vypukla bitka o kořist. Bylo to strašné, málokdo zůstal naživu a loď začala hořet. Mně se podařilo doplavat ke břehu, ale dostali se tam i jiní a tam v rákosí boj pokračoval. Utekl jsem ještě s několika dalšími, protože tohle vraždění už nemělo smysl, ale odnesl jsem si pěkný šrám."

Marinius se rozklepal jako rosol. Chytil se za hlavu a zasténal:

„Tak je to přece pravda. A já tomu nechtěl věřit. Ale je toho plné město. Vy blázni! To jste museli jednat na vlastní pěst? Dával jsem vám přece zaručené zprávy. Já to tušil. Demetriovi v poslední době stoupla sláva do hlavy."

„To byla hloupá náhoda," zabručel pirát. „Byla to bachratá kupecká kocábka. Když jsme se blížili, ještě jsme ani nebyli na dostřel, když přiletěl šíp a zasáhl Demetria rovnou do jeho černého krku. Nechápu, jak mohl někdo vystřelit a trefit se na takovou dálku. Jak říkám, byla to náhoda."

„Žádná náhoda," zasyčel Marinius. „Máš pravdu, že obyčejný lučištník by to nedokázal. Ale čarodějnice ano."

„Čarodějnice?"

Pirátův hlas zněl nedůvěřivě a téměř výsměšně.

„Ano, čarodějnice. Ne, ne nějaká blábolící a slintající babka. Tohle je barbarka. Jen se na ni běž podívat na pobřeží jižně od přístavu. Celý den a noc tráví u moře. Co já vím, co tam dělá nebo na koho čeká. Šel jsem dnes ráno kolem ní a na ten pohled nikdy nezapomenu. Ještě teď se klepu. Snad to ani není člověk. Vysoká jako chlap, silná, ale nádherná. Jenže z té krásy se mi sevřel žaludek. Hlavně z těch jejích očí. Věděl jsem o ní už před pár dny od svých lidí, kteří připluli z Olbie. Ta Tullova loď se plazí jako šnek, protože má veslaře na hovno. Moji námořníci tu byli o mnoho dříve, tak mi to vyprávěli. Přišla do Olbie ze severu podél řeky Borysthenes a chtěla někam na jihozápad, ale nikdo ji nechtěl vzít. Všichni se jí báli. Jeden z mých mužů vyprávěl, že ji v krčmě obtěžovali tři otrapové. Přežil to jen jeden a tomu uřízla koule."

Lupus se zařehtal jako kůň.

„Tak ona je i bojovnice? Dobře. Ať je to jak chce, ta ženská mi zničila živnost. Poslouchej, Gaie, za městem na mě čeká ještě pět dalších, kteří se ke mně připojili. Dej mi pro ně šaty a jídlo a my tu čarodějnici zítra v noci vyřídíme. Má nějaké zbraně?"

„Jistěže má, můj milý. Má skytský luk a spatu."

„Pche," ušklíbl se Lupus. „Takový meč žádná ženská ani nezvedne."

„Tahle ano," zamračil se Marinius. „Neber to na lehkou váhu, piráte. Ta barbarka je nebezpečnější, než si myslíš."

Dál už Marinius neřekl nic, ačkoliv pochyboval, že by piráti dokázali čarodějnici zabít. Ale ať už to dopadne, jak chce, pro něho to bude dobré. Barbarka určitě pobije některé Lupusovy muže a tím se zmenší nebezpečí, že on sám bude prozrazen. A kdyby ji přece jen zlikvidovali, tím lépe. Při vzpomínce na setkání s ní mu po zádech přeběhl mráz. Jakoby mu viděla až do duše a přehrabovala se v jeho myšlenkách.

Gaius Marinius přistoupil k oknu. Obrysy domů již pohltila tma, z níž nyní zářilo jen mihotavé světlo loučí a malé čtverečky oken. Z ulic sem zaznívaly halas, smích a divoká pištivá hudba z Orientu. Za městem však ohně nehořely a až k světlejší obloze se vzdouvala černá masa Pontského moře. Potom se mraky protrhaly a ve skulině mezi nimi se vyloupl měsíc, podobný obrovskému oku bájného netvora. Jeho záře posypala stříbrem vlnící se vodní pláň i písčité pobřeží. Stál tam osamělý rozložitý strom. Z jeho stínu vyšla postava. Kolem její hlavy vlála třpytící se hříva vlasů. A Mariniovi se zdálo, že se dívá přímo na jeho dům. S pocitem úzkosti se vzdálil od okna.

Moře zpívalo svou monotónní píseň a příboj vytrvale bušil do písečných pláží. Ostrý severovýchodní vítr ohlašoval začátek podzimu i v těchto teplých krajích. Stála na břehu, chladný van od vodní pláně jí rozevlál zlatavé kadeře a vlny jí omývaly bosé nohy. Její pohled co chvíli zabloudil k severu do nesmírných dálek. Jako kdyby právě odtamtud něco nebo někoho čekala.

Marcus se zastavil pár kroků za ní. Byl si jist, že ho v hluku vlnobití nemůže slyšet a že ho ani neviděla přicházet, ale ona mu najednou pokynula rukou. Přiblížil se až k ní. Znovu měl dojem, že vlasy té ženy neodrážejí jen paprsky slunce, nýbrž vydávají i jakousi vlastní záři. V její přítomnosti pociťoval bázeň. Ne, nebyl to strach, spíše podivný respekt, jaký před ženami nikdy nemíval. A pak ještě něco. Rozechvění z tajemství, jež se v ní skrývalo, a zároveň mučivá touha to tajemství poznat.

Vzpomněl si na dnešní ráno. Vojáci místní posádky se vyznamenali a chytili severně od města dva zraněné piráty. Dozvěděli se od nich zajímavé věci: Černý Demetrios je mrtev a skolil ho šíp, vystřelený z dálky, který se mu zabodl do krku. Mezi lupiči vypukla šarvátka, při níž shořela loď Jestřáb a většina pirátů se vzájemně povraždila. Příliš mnoho náhod.

„Kdo jsi?" zeptal se Marcus s nejistotou v hlase.

Chvíli neodpovídala a její obličej vypadal jako vytesaný z růžového mramoru. Zdála se mu nějak uzavřená a cizí, jakoby ani nepatřila do tohoto světa, jakoby přišla odněkud z dálky, snad z jiného času a nebo neznámé země.

„Záleží na tom?" odvětila protiotázkou.

„Mně ano," řekl důrazně. „Jsi člověk?"

„Ty o tom pochybuješ?"

Z její otázky vnímal výsměch. A náhle... před očima mu vyvstal obraz prchající nájady. Smích a šplouchání vody. Bylo to neobyčejné štěstí, že ji spatřil v její pravé podobě. Nebo osud? Poznamenalo to celý jeho život. A přece to byl jen okamžik, nepatrný zlomek času, jenž mu byl vyměřen. Uvidí to ještě někdy? Nebo to již zahlédl té první noci na Tullově lodi, pokud to nebyl jenom sen? Ne, nejúžasnější nebyla prožitá rozkoš, ale tajemství, jehož se směl dotknout. Co v něm bylo? Moc? Moudrost? Láska? Vědění? Nebo jen prosté vědomí, že existuje něco, co není schopen uchopit, s čím žádný člověk nemůže obchodovat, co nelze prodat ani koupit a ani ovládnout. Není to právě to nejdůležitější? Ale co by dal za to, kdyby se toho mohl dotknout ještě jednou a třeba to aspoň malinko pochopit. Neuvědomil si, že mu oči zvlhly slzami. Ne, to neplakal setník Linus, ale malý chlapec Marcus, ztracený v rákosí Istru a hledící za prchajícím modrým plamenem.

Ucítil měkký dotek prstů na tváři. Viděl pouze její oči, zlaté a zároveň průzračné jako křišťál.

„Tys jednu z nich viděl, že?" zašeptala. „Musels ji vidět, jinak bys nic nepochopil."

„Byla to najáda," řekl přiškrceně. „Vodní nymfa. A ty? Ty jsi kdo?"

„Tak tady se jim říká nymfy," zasmála se. „Na severu je nazývají rusalky. Nebo víly. Těch vodních je méně. Ty druhé jsou z lesa. Jak ty se tu jmenují?"

„Dryády. Ty jsi dryáda?"

Opět neodpověděla. Vlastně nic přímo neřekla. Rozhodl se tedy přistoupit na její hru.

„Pověz mi něco o nymfách. Prý jsou nesmrtelné."

Pokynula mu, aby šel za ní. Pomalým krokem dorazili k rozložitému olivovníku a usadili se v jeho stínu. Stále jako by váhala s jakoukoliv odpovědí. Chápal to. Tajemství se neprozrazují každému na potkání.

„Záleží na tom, co si představuješ pod nesmrtelností, Marcu. Lidé umírají v určitém věku, ať chtějí či nikoliv. Pokud je ovšem někdo nezabije nebo je nestihne smrtelná nemoc. Představ si bytost, která nemůže onemocnět a žije pořád. Je možné ji zabít, ale ani to není snadné. Rány se jí hojí rychle a bez jizev. A přece... přece je zde něco, co té bytosti brání žít věčně. Ty vnímáš smrt jako událost, která se stane i proti tvé vůli. To proto, že žiješ krátce. Všechno, co se ukládá v tvé mysli, ať je to bolest, radost, dobro, zlo i výčitky svědomí, to vše je snesitelné, neboť je toho málo. Máš za sebou málo ztrát a v srdci si nosíš málo zranění. Prožil jsi málo hrůz a smutků. A nespáchal jsi ani mnoho zla. Avšak bytost, která žije věčně v tomhle světě, plném násilí a smrti... její mládí je vlastně pouhý klam."

Zavrtěl nechápavě hlavou. Tohle na něj bylo příliš těžké. Byl voják, ne filosof. Chápal jen ty hlubší věci, jež se týkaly pouze jeho vlastní duše. Jiné představy byly pro něho moc vzdálené a abstraktní.

„Co tady děláš?" změnil rychle téma.

„Čekám na zprávy," odvětila tentokrát bez váhání.

Zdvihl obočí. Vycítila otázku a odpověděla:

„To ještě nevím. Brzy ze severu přiletí rackové. Ti, kteří hnízdí u moře, odkud pochází jantar, zimují zde, na západním pobřeží Pontu. Na severu se něco děje. Národy se hýbou. Chci se o tom dozvědět více."

„Od koho?" zasmál se. „Od racků?"

Udiveně zavrtěla hlavou.

„Myslíš, že je tak těžké naučit se řeč ptáků, Římane? Je přece jednodušší než lidská. A jazyk rusalek je zase složitější. Mají výrazy pro věci, o nichž ani netušíš, že existují. Viděl jsi někdy teplo vlka skrytého v houštinách? Slyšel jsi kořeny stromů růst? Vnímáš snad stopu listu, který již dávno zetlel a rozpadl se v prach? Nebo rozeznáš ve vodě stopu vydry, která je už na břehu? Dokážeš přečíst myšlenky druhého člověka? Spoustu toho neznáte a přitom jste tak sebejistí v hodnocení toho, co je možné a co nikoliv. Díváte se na moře a vidíte jen hladinu, ale to, co je v hlubině, vám zůstává skryto."

„Mně ne!" vykřikl. „Já... někdy to vídám."

„A co vidíš, člověče?"

„Města. A věže. Ulice na mořském dně."

„Dost možná. Já tam nikdy nebyla. Ale vidí to i jiní lidé?"

Mlčel. Její slova ho ohromila. Žil ve falešné jistotě, že zná svět kolem sebe a zatím...

„Jak to všechno víš? Jsi tak mladá."

„Mladá?"

Její smích byl najednou hořký.

„Ach, Marcu, Marcu! Nevěř tomu, co ti říkají tvé oči. Rusalky tělesně nestárnou. Říkala jsem ti přece, že mládí může být klam. Jsem desetkrát starší než ty."

Mlčel. Zděšeně. Přímo hmatatelně cítil, jak ho takováto věčnost odpuzuje. Poznal něco, co bylo strašnější než sama smrt.

„Važ si své smrtelnosti," zašeptala. „Je to dar. Žiješ ve stínu konce. Ráda bych s tebou měnila. Vše ve tvém životě má své hranice. I zlo. I svědomí. I strach."

Dostali se znovu tam, kam nechtěl. Vše, co říkala, bylo cizí a svým způsobem hrozivé. Povzdechla si. Snad vytušila, že není schopen to strávit. Uchopila jeho hlavu do dlaní a dlouze se mu zadívala do tváře. Na chvíli se mu zdálo, že proniká až do jeho nejtajnějších myšlenek. Oči měla hluboké, dvě propasti plné slunce a průzračného zlata.

„Běž domů, Marcu Line. Jsi dobrý a silný muž. A je v tobě touha, která se ti dnes večer splní. Navštíví tě žena, jež ti pomůže uskutečnit všechny tvé sny."

„To mi věštíš?" zeptal se.

„Někdo tomu tak může říkat. Já vím jen to, že touha v tvém srdci je tak silná a čistá, že stojí na prahu uskutečnění."

„A ty? Co ty? Myslel jsem, že my dva..."

Položila mu dlaň na ústa.

„Pst. Neříkej to. Já nejsem člověk. Já tu jen čekám na zprávu racků ze severu a potom se vrátím do své země. Ty se vrať domů, neboť tvá touha ti jde vstříc."

Odcházel, ač nerad. Zůstalo v něm však něco z její síly.

* * *

Claudia se již rozhodla. Když šero obestřelo dům Gaia Marinia, vykradla se ven tiše jako stín. Villa, u které brzy nato stanula, byla už po mnoho let vyhrazena veliteli římské posádky. Ten nový je prý mladý a hezký. Zda je také dobrý a čestný, to ovšem nevěděla. Přesto sebrala odvahu a zaklepala.

Čekala dost dlouho, ale neodvažovala se bušit znovu. Vylidněnou ulicí se plížilo večerní ticho a houstnoucí tmu prozařovalo jen mihotavé světlo prskajících

loučí. Na otrokyni padla tíseň. Ne z mrtvého klidu, ale z toho, co se chystala udělat. Jako nesvobodná se už narodila a nikdy nepoznala možnost rozhodovat o sobě samé. Marinius je její pán. Jestli to nevyjde, co se stane? Ale snad...

Dveře se otevřely. Obrovitý černý otrok připomínal ebenovou sochu. Na okamžik ztuhla strachem a roztřásla se jí kolena.

„Chci... chci mluvit s cen... centuriem," vykoktala ze sebe.

„On už spát," zavrčel černoch. „Já nebudit, jinak centurio zuřit."

„Prosím!" vykřikla zoufale. „Je to důležité."

Teď už se třásla úplně celá. Otrok zavrtěl hlavou a pomalu zavíral dveře. Zaskřípěly. Vrhla se do škvíry, strčila do ní ruce a tlačila. Marně. Černoch zavíral jako stroj a bezohledně jí drtil prsty. Zaječela bolestí a zaútočila plnou vahou těla. Na chvíli se jí povedlo pootevřít. Ebenový obr se opřel jen o trochu víc a Claudia vzápětí pochopila, že brzy bude bez prstů. Křičela jako smyslů zbavená. Náhle tlak povolil. Zhroutila se na práh domu, tiše sténajíc. Uslyšela mužský hlas, avšak nepatřil tomu otrokovi.

„Co děláš, blázne? Když jsem ti říkal, že nikoho nepřijímám, neměl jsem na mysli krásné dívky. To snad dá rozum, ne?"

Pevné chlapské dlaně uchopily Claudii za pohmožděné prsty. Foukal jí na ně jako otec dítěti a usmíval se. Ohromeně zírala do té hezké opálené tváře klasických římských rysů. Potom jí došlo, že se zamilovala. Ihned a na první pohled. Muži ji vždy spíše odpuzovali. Tenhle ne. Bylo v něm něco, co jí připomínalo dávno ztraceného staršího bratra. Ne, nebyl to on. Její bratr vypadal jinak. Kromě toho otroci v kamenolomu dlouho nežijí a to už je tak dávno. Ta podobnost netkvěla ve tvaru obličeje, ale v pohledu tmavých očí, v síle, jež z nich čišela.

„Nezlomil ti nic?" zeptal se centurio.

Zavrtěla hlavou a vstala. Byla však zesláblá a musela se o něho opřít. Napůl ji vedl a napůl nesl až do atria. Byla to pravoúhlá centrální místnost bez oken. Kolem dokola ve stěnách byly kultovní výklenky a na jedné straně plápolal v krbu oheň. K vysoké střeše se čtyřhranným osvětlovacím otvorem se vypínaly štíhlé sloupy z bílého mramoru a pod střechou viděla ochoz. U krbu si pak povšimla široké pohovky.

„Proč jsi přišla?" zeptal se setník poté, co Claudii usadil. Sám stál o kus dále, až z toho byla celá nesvá. Cítila v tom úctu a to bylo něco, na co nebyla zvyklá.

„Odpusť, pane," řekla se svěšenou hlavou. „Ale já jsem jen otrokyně. Mým majitelem je Gaius Marinius."

O tom již Marcus slyšel hned po svém příjezdu. Kdo zavítal do Callatis, nemohl neslyšet o boháči Mariniovi.

„Tak mluv," vybídl ji přívětivě.

Řekla mu vše, co viděla a slyšela minulou noc. Setník ji nepřerušoval. Teprve když domluvila, zeptal se:

„Proč mi to říkáš? Proč zrazuješ svého pána?"

„Protože ho nenávidím!" vybuchla.

Její ponížení se prodralo na povrch a hněv z ní sálal jako žár ohně.

„Nenávidím to odporné tlusté prase! Koupil mě jako kus dobytka a přinutil mě dělat věci, které bych nejraději vymazala ze své hlavy!"

Padla před centuriem na kolena s pocitem, že vše zkazila a pro její zaujatost jí teď nebude věřeno. Přiskočil k ní a zdvihl ji. Chvěla se jako list osiky. Ale Marcus jí věřil. Ze dvou zajatých pirátů se již mučením podařilo vytáhnout další informace. Jenomže... jak usvědčit váženého římského občana na základě svědectví pouhých lupičů? Přesto se nad Gaiem Mariniem stahovaly mraky. Je jen otázkou času, kdy se objeví další výpovědi, tentokrát z důvěryhodnějších úst. Centurio už rozhodil sítě a jeho úředníci se již celé odpoledne šťourali v účtech a vojáci vyslýchali kdekoho.

„Zůstaň tady," řekl měkce Marcus Claudii. „Brzy už Marinius nebude tvůj pán. Já si musím ještě něco vyřídit."

Odešel do svého pokoje a oblékal si zbroj. Nasadil si krunýř a důkladně utáhl řemínky. K boku připnul krátký meč gladius, na hlavu dal přilbu, vzal štít a do pravice uchopil těžké pilum. Spěchal, avšak jeho pohyby byly přesné a jisté. Pak dlouhými kroky rázoval po chodbě. Na to, aby jel do tábora pro vojáky, bylo pozdě. Bude to muset vyřídit sám. Pocítil jakési zoufalé odhodlání.

V atriu se na chvíli zastavil. Claudia ležela na pohovce a spala. Snad po dlouhé době klidně. Zář plamenů dopadala na její téměř dětský obličej a zbarvila jej do nachova. Marca naplnila něha. Tak lehounce, aby ji nevzbudil, pohladil její kaštanové vlasy konečky prstů. Žena jeho touhy a snů? Zadoufal, že tomu tak je.

* * *

Rusalka zpozorovala nebezpečí včas. Stála na břehu ve tmě, v kadeřích třpyt měsíce a v očích záři hvězd. Člověk by neviděl to, co ona. A těch šest mužů, kteří se sem kradli nocí, bylo přesvědčeno, že je není vidět ani slyšet. Ona však byla připravena. K luku už se dostat nemohla, to jediné jí překazili. Nechala jej o kus dál opřený o strom, ale dlouhý meč měla u sebe. Pomalu ho vytáhla z pouzdra.

„Já čekám," zasmála se drsně.

Lupus pochopil, že jsou prozrazeni.

„Zabte tu čarodějnici!" zařval.

Vyřítili se ze tmy na stříbrem ozářenou postavu. Ti muži byli zabijáci a vůbec nepochybovali o tom, že tu ženu snadno přemohou. Tasili zbraně a zavyli jako vlci. Vzápětí je oslepil prudký záblesk světla, který pálil v očích jako živoucí plamen. Neviděli ji, vnímali jen děsivý pulsující bílý oheň, který jim sežehoval vlasy a vousy. Potáceli se a zuřivě kolem sebe naslepo bili meči. A pak nastala tma,

smolně černá jako temnota zavržených duší. Naplnila jejich mysli děsem, jaký dosud nepoznali.

„Ukaž se, děvko!" vykřikl Lupus.

Vytančila ze tmy sinavě šedá, tvář bílou jako smrt. V ruce zdvižené nad hlavou svírala meč s modravě pableskující čepelí. Její nohy se kmitaly v přízračném tempu. Jeden z pirátů po ní tnul gladiem, ona se však prohnula jako luk a ostří ji o vlásek minulo. Dlouhá spata zasvištěla vzduchem a usekla hrůzný lupičův výkřik společně s jeho hlavou. Zkrácený trup se zhroutil do bílého písku a chrlil do něj gejzír krve. Víla však vířila dál, podobna větrné smršti. Lupus zdvihl štít, její útok však odrazit nedokázal.

„Nemes...!" zaječel.

Štít se najednou zvedl a jeho okovaný okraj udeřil piráta do zubů. Nevěděl, zda záblesk před očima je další kouzlo nebo důsledek té strašlivé rány. Zřejmě byl na chvíli i v bezvědomí. Probral se na všech čtyřech. Z úst mu crčela krev a plival drť, jež zbyla z jeho chrupu. Otupěle se rozhlížel okolo sebe a marně se snažil upamatovat, jak se v této pozici ocitl. Kus před ním leželo bezhlavé tělo, zatímco hlava se válela o pár kroků dál, ve tváři nevěřícný škleb. Po levé straně spatřil Lupus dalšího mrtvého piráta s ošklivě proťatým hrdlem. Ze tmy slyšel třesk oceli a vzteklé výkřiky svých zbývajících druhů.

Konečně se vzpamatoval. Potácivě se zdvihl a rozběhl se tam, odkud zněly zvuky boje. Všechno viděl rozmazaně a připadalo mu to jako zmítající se bílý plamen, obklopený třemi temnými stíny. Vztekle zamručel, potřásl hlavou a zamžoural víčky. Nyní už rozeznával jasnější kontury. Tři piráti útočili jako rozzuření býci, ale zasáhnout něco tak hbitého jako tato bytost nebylo jednoduché. Čarodějka se proplétala mezi svištícími oblouky oceli, jakoby ani neměla tělo, a bylo jen otázkou času, kdy sama zabije dalšího ze svých soků. Ostatně již byli všichni tři lehce zraněni.

Lupus si chvíli počkal. Když se otočila zády k němu, vytáhl od pasu vrhací nůž, vztyčil se a hodil.

* * *

Řinčení kovu ustalo. Marcus Linus se zarazil a po zádech mu přeběhl mráz. Napadlo ho, že je pozdě. Proč jen se zdržoval? Kvůli jednomu pohlazení spící dívky. Pozdě! Krev se mu nahrnula do hlavy a zmocnil se jej šílený vztek. Rozběhl se znovu vpřed. Za okamžik uviděl čtyři černé postavy a u jejich nohou ležela ona, levý bok potřísněný krví.

„Dělej, doraž ji," ozval se chraplavý mužský hlas.

Na ta slova jeden z pirátů pozvedl gladius nad hlavu. Víc udělat nestačil. Marcovo pilum prolétlo se zlověstným svistem tmou a zarylo se lupiči mezi lopatky.

Odporné křupnutí lámané páteře splynulo s divokým Římanovým výkřikem. Zasažený se zhroutil do písku jako nějaký hadrový panák. Setník vykročil ke zbylým třem. Vrhli se na něho celí zběsilí. Vytáhl gladius a čelil útoku. Odrážel rány, jak mohl, avšak dvě z nich zazvonily o jeho zbroj. Obklíčili jej ze všech stran a sveřepě doráželi. Marcus uskakoval a používal všechny finesy, které se v pallestrách i v boji naučil. Po chvíli jednoho ze soupeřů bodnul do ramene. Pirát se zapotácel a vrávoral pryč.

„Zabij tu čarodějnici!" zařval na něj Lupus. „My si vezmeme na starost toho Římana!"

„Není tu," zaúpěl zraněný. „Zmizela."

„Honem ji najdi!" soptil Lupus. „Někde tu musí mít svůj..."

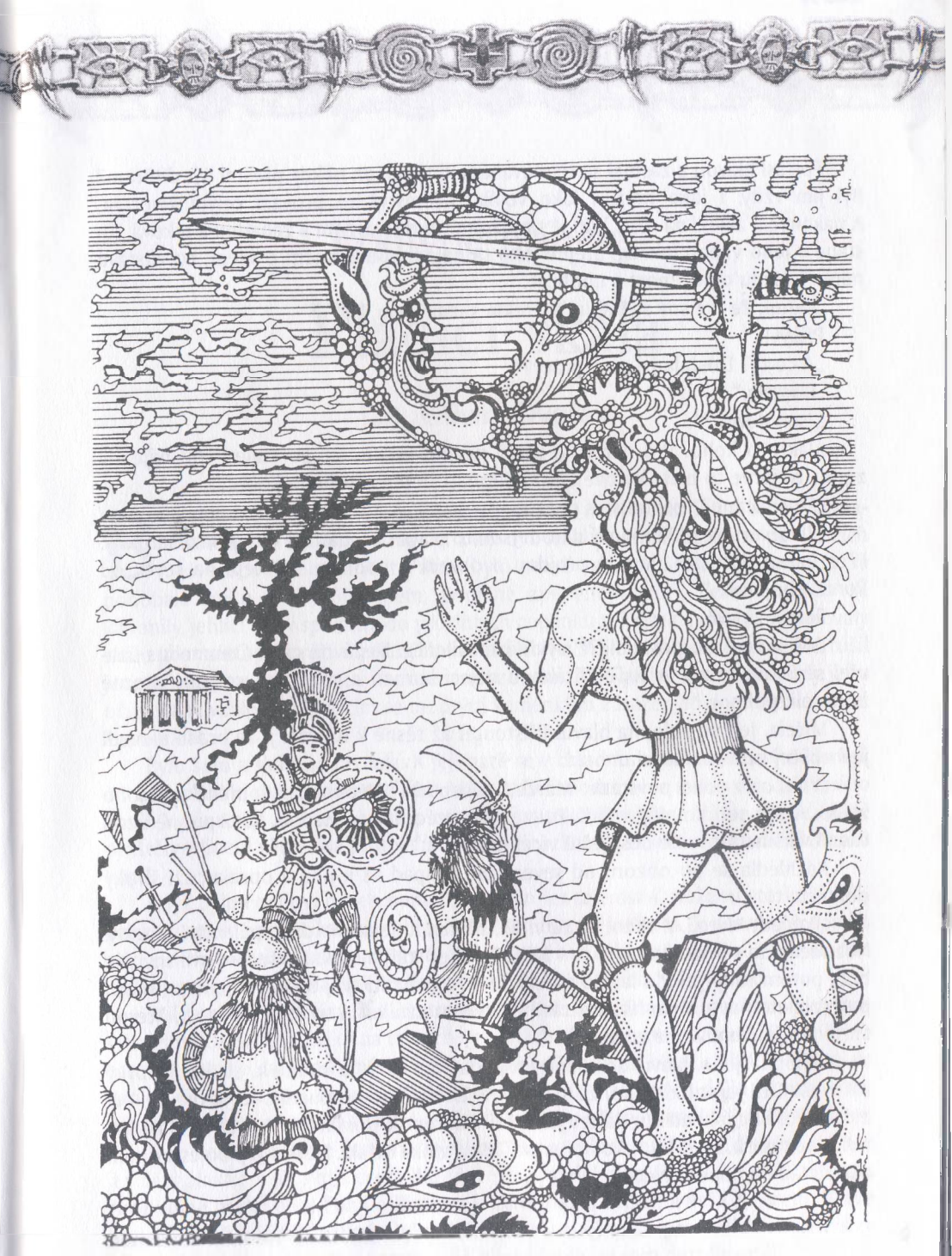
Možná myslel luk, ale to už se nikdo nedozvěděl. Dlouhý šíp ho zasáhl přímo do otevřených úst a hrotem vyrazil z jeho šíje i s kusem krvavého masa. Piráti ztuhli úděsem a ten okamžik se jim stal osudným. Zářící postava s mečem roztočeným nad hlavou se mihla okolo centuria, čepel se dvakrát snesla dolů a pokaždé přinesla smrt.

* * *

Jako bílé přízraky se nad pobřežím u Callatis míhali rackové. Bylo jich plno, celá mračna. Marcus Linus však zíral jen na jedno místo. Kolem postavy s nachovými vlasy se jich rojily snad stovky. Rusalka stála, hlavu zvrácenou dozadu a paže vztyčené vzhůru, připomínajíc kněžku jakéhosi pradávného kultu. Trpělivě čekal. Podvědomě tušil, že teď s ní mluvit nemůže. Nyní již nepochyboval, že naslouchá řeči ptáků a tím i zvěstem, na něž tak dlouho čekala.

Centurio se posadil na balvan. Cítil se unavený. Dnes ráno se objevilo pár věrohodných svědectví vážených občanů, kteří se rozhodli usvědčit Gaia Marinia. Jejich motivy určitě nepatřily mezi ušlechtilé, o tom Marcus nepochyboval, ale výpovědi potvrzovaly to, co již věděl od chycených pirátů a Claudie. Proto šel ihned s deseti muži prohnaného obchodníka zatknout, ten však zmizel. Prý ještě za tmy odplul na lodi. Daleko neuteče, římská spravedlnost ho dostane. Když se Marcus vrátil domů, čekala na něj Claudia, nahá a žádoucí, jak se pohupovala na svých dlouhých nohách. Žena jeho snů. Ani o tom již neměl pochybnosti.

Konečně ptáci vílu opustili a ona přišla k němu. Náhle mu došlo, proč jej tak přitahovala. Představovala jeho dětství. A vůbec doby dávno minulé, časy mýtů, jež vyprávěli starší večer u krbu. Pověsti o bytostech, žijících mimo lidskou společnost ve světě zcela odlišném. Jsou to jen sny a nebo skutečnost? A kým je vlastně tato žena? Je to jen čarodějka, která ho omámila svými kouzly, nebo skutečná dryáda? Byla najáda, již spatřil na soutoku Savu a Istru, opravdová, nebo to byl pouhý sen malého chlapce, jen odraz vlastních představ? Co je reálnější? Dětský svět mýtů a pohádek či střízlivé názory dospělých?



Potřásl hlavou a zasmál se těm úvahám. Cožpak on někdy přestal být dítětem? Byl jím vždy, i jako muž, i jako voják. Tajemství ho provází celým životem. A nakonec... záleží na tom, kdo je tato žena? Je tajemstvím a záhadou a taková zůstane v jeho vzpomínkách. Stejně jako ta najáda. Bude snem o všem, co zůstává mimo lidskou omezenost a ubohost.

„Vidím, že tvé sny se naplnily," řekla s úsměvem.

Přikývl.

„A co ty? Dostala jsi své zprávy?"

„Dostala."

„Jsou dobré?"

„Jak pro koho. Pro národ, o který pečuji, určitě. Už po staletí trpí nájezdy z jihu. Nejprve to byli Skytové a nyní Sarmati. Teď tomu bude konec."

„Co se stane?" zeptal se s obavou v srdci.

„Ze severu se blíží mocný národ. Jsou to plavovlasí barbaři a ti porazí Sarmaty. Přes území, kde žiji, jenom projdou a obsadí a podmaní si stepi na sever od Pontského moře."

Setník zbledl.

„Víš, co z toho povstane?!" vykřikl rozčileně. „Nedávno císař Commodus uzavřel se Sarmaty mír. A teď? Přitáhnou nějací barbaři a vším tím, co jsme pracně budovali, pohnou."

Mlčela. Jenom sklopila hlavu. Přistoupil až těsně k ní, vzal ji za bradu a zvedl její obličej vzhůru. Plakala.

„Vím, co z toho povstane, Marcu," zašeptala. „Něco málo dobrého a mnoho zlého. Ale já neřídím dějiny lidí. Pouze vidím věci, jež se stanou, když pro ně uzrál čas. A většina toho mě děsí ještě více, než tebe."

Rozhlédla se po obzoru od severu přes západ až k jihu a opsala paží široký oblouk.

„Pohleď, Marcu. Z toho, co tu vidíš, zůstanou jednoho dne spáleniště a ruiny. Nebude to za tvého života, ty se v klidu dožiješ stáří a naplníš všechny své sny. Ale brzy potom tudy přejde lavina národů, která rozvrátí tvůj svět. Na jeho troskách pak vznikne nový. Vaše říše dozrává ke svému zániku. A to je skutečnost, kterou ani ty ani já nemůžeme změnit."

Uchopila jeho hlavu do dlaní a vtiskla mu na ústa polibek, sladký i hořký zároveň. Cítil jej tak dlouho, že si ani neuvědomil, že ho pustila. Když otevřel oči byla pryč. Pak ji spatřil v dálce, jak běží směrem k přístavu; vlasy za ní vlály jak požár ve vichru. Přejel si rukou přes tvář. Byla vlhká od slz. Něco z její bolesti v něm zůstalo až do konce života.

ilustrace Vladimír Hochman

Podivné příběhy

Placící skála

Jan „Olivír“ Dvořák

Bylo chladné jitro. Takové, kdy šedavé obláčky mlhy houstnou a sedají na hladinu, která je nehybná a hladká a kovově lesklá a ztrácí se již po pár krocích v závěsech šedi. Viarielit Palaiv bylo právě takové. Skála nad jezerem se podobala útesu v neprůhledném, podivně zpěněném moři. Lesní houštiny se kabonily, jehličí měly spletené do provlhlých copánků a šňůrek a mlčky obklopovaly skálu jako zástupy stráží v zelených kabátcích. Na skále stál muž, pod sebou tušil jezerní hladinu, ztracenou v zamlženém vzduchu. Tiše plakal a slzy dodávaly jeho očím vlahý vzhled – třpytícím se modrým kaménkům zasazeným do pohublé tváře. Vzpomínal.

Bylo šero a skála se černala. K její patě se v chladnu tulil malý dřevěný domek a v něm plakalo právě narozené dítě. Mělo zářivě modré oči a matka mu dala jméno Fonil. Vyšla s ním na břeh jezera a zvedla jej vysoko nad hlavu. Větve stromů slabě praštěly v líném větru. Na protějším břehu se rozhrnulo houští a rohul se zhluboka napil.

Když bylo Fonilovi deset, neměl před ním les tajemství. Každou stezku, každý otisk ve změklé půdě, každé stéblo, každý strom znal jménem. V dřevěném domku pod skálou plakalo právě narozené dítě. Matka mu dala jméno Mila. Fonil dlouho seděl u postýlky z vydlabaného kmene a díval se do jejích hnědých očí.

Mila rostla do krásy a s bratrem radostně pobíhala po stezkách ukrytých v houštinách, sbírala květy na tajných světlinách, kouplala se v zátoce plné štíhlých samalů. Fonil jí dal nové jméno, Rimisea, protože v jejím hlase slyšel ševel listí ve vánku. Častokrát spolu chodili hluboko do lesů, do ztracených dolin, v nichž stály osamělé domky, a hráli si s dětmi a mluvili s nimi a někdy pomáhali jejich rodičům.

Bylo šero a skála se černala. K její patě se v chladu tulil malý dřevěný domek a v něm plakali muž, syn a dcera. Na dřevěné posteli ležela žena a oči měla zavřené, ruce volně podél těla. Fonil a Rimisea ji zanechali s otcem a vyšli k jezeru. Větve stromů slabě praštěly v líném větru. Padala rosa a jim se po tvářích koulely slzy a zanechávaly po sobě slané stezky. Již nikdy spolu na tom místě nestáli.

Když bylo Fonilovi třicet, po jezeře připlul vor a na něm stáli muži ve zbroji a muži se sekerami. Usmívali se a nezastavili. Projeli jezero křížem krážem a Hvězda jim zářila ve vlasech, když sňali přilbice. Pak odpluli zpět proti proudu Šedé řeky. Ten vor již Fonil nikdy nespatřil.

Mila se vrátila z lesa zamlklá. V očích se jí mihotala zlatavá záře Hvězdy a na rtech jí seděl úsměv sladký jak květ milardqetiel. Fonil byl šťastný a pozoroval ji, i to šero, kdy stála sama u jezera a větve stromů slabě praštěly v líném větru.

Bylo šero a skála se černala. K její patě se v chladu tulil malý dřevěný domek a v něm plakali bratr a sestra. Na dřevěné posteli ležel muž a oči měl zavřené, ruce zkroucené v dávno potichlé bolesti. Větve stromů smutně praštěly v bouřlivém větru, před domkem ležel vyvrácený kmen a děšť z něj smýval krev.

Když bylo Fonilovi jedenatřicet, lesem se rozléhaly rány seker, sténání stromů, zpěv dřevařů a třesk zbroje. Rozhrnulo se houští a rohul se zhluboka napil. Nad houštím, nad stromy, nad krajem vyrůstala věž a kolem ní stoupal dým z páleného jehličí a pálené trávy. V domcích roztroušených po ztracených dolinách se na své pouti zastavovaly zlé zvěsti. Mluvilo se o králi v kamenném paláci a o jeho touze po Moři, po lodích, po zlatě a stříbře, po remionu, po slávě a moci. Vyslal ozbrojené družiny na jih a na východ a zakládal nevelké, avšak početné pevnůstky. Ty se rozrůstaly a pohlcovaly lesy a půdu, aby se mohly dále rozrůstat a vysílat ozbrojené družiny dál na jih a na východ. A dál a dál letěla ta slova: „Nauraiv Trimpelít!" Ticho a klid se již nikdy nevrátily.

Bylo šero a skála se černala. K její patě se v chladu tulil malý dřevěný domek a v něm vřel hněv. Fonilovo rozpálené srdce velelo zabíjet seveřany. Všichni muži byli s ním a ve ztracených dolinách zůstávaly ženy s dětmi. Téhož šera strážný na věži padl s prořízntutým hrdlem. Větve stromů vítězně praštěly v bdělém větru a družina pronásledovatelů se nikdy nevrátila.

Když bylo Fonilovi dvaatřicet, lesem se rozléhaly výkřiky umírajících, třesk zbroje a zpěvy za mrtvé. Jeden seveřan padl, dva přišli z nejbližší pevnůstky. Jeden z Fonilových mužů padl, jeho rodina hořekovala. Ze ztracených dolin mu do uší zaléhalo žalování živých a výčitky mrtvých. Modř v jeho očích se zakalila.

Mila mizela na celé Záře a na rtech jí stále seděl úsměv. Jen v její společnosti Fonilovo srdce zapomínalo na volání války lesa a on seděl a smál se slovy i činy. Pak však Rimisea opět odešla a on osaměl. Šel a zabil dva seveřany přímo u paty jejich věže. Zasvištěl šíp a zabodl se mu do stehna. Ulomil opeření, protáhl šíp ranou, sykl bolestí a vrací se domů. Vleče se, jde to pomalu, rána pálí, jezero je daleko, listí a jehličí za ním rudne, pozor, svah, chodidlo uklouzne a on se kutálí dolů, přímo do trní, které mu drásá šaty i kůži, zavírá oči, je tak unavený, krev prýští, ztrácí vědomí, když tu jakoby z dálky slyší dívčí smích, tak se směje jen Rimisea, ale on nedokáže ze sebe vydat ani slovo, ani šeptnutí, a co je to, mužský hlas, hluboký, šťastný,

JANA '98

těžko, ale přece otevírá oči, houští se rozhrnuje, seveřan, pozor, Mila, rty na rtech, vrah a sestra, hrůza, zapomíná na bolest, na všechno padá rudá tma, je konec.

Bylo šero a skála se černala. K její patě se v chladu tulily ohořelé trosky malého dřevěného domku a zbytky dvou ohořelých těl. Na břehu jezera stál Fonil a plakal. Větve stromů slabě praštěly v líném větru. Nad houštím na protějším břehu se tyčila věž obsypaná pozornýma očima strážců hledících na jih a na východ. Jeho srdce bylo studené jako voda, jíž se rohul již nikdy k jezeru napít nepřišel. Slyšel jasně ta slova: „Nauraiv Trimpelít!"

Když bylo Fonilovi třiatřicet, lesem se rozléhaly výkřiky umírajících, třesk zbroje a zpěv ozbrojených družin seveřanů. Byly tu i onde, ze ztracených dolin stoupal dým z páleného dřeva a z páleného masa. Válka lesa se proměnila ve válku proti lesu. Jméno Fonilovo s sebou neslo smrt. Již nikdy neměl on, ani žádný z hrstky věrných, spočinout beze strachu. Nakonec zůstal sám.

Ve zbylých domcích roztroušených ve ztracených dolinách se na své pouti zastavovaly dobré zvěsti. Padne-li Fonil, věž zůstane stát a domky také. Lesy budou k jihu a k východu řídnout, aby král spatřil Moře, na severu a na západě však zůstanou. Ozbrojenci se stáhnou do pevnůstek a ticho a klid se vrátí. Padne-li Fonil... Hubený poutník vstal, poděkoval za jídlo a ztratil se v lese.

Bylo chladné jitro. Takové, kdy šedavé obláčky mlhy houstnou a sedají na hladinu. Zlatavý paprsek protrhl závěsy šedi a dotkl se skály. Mlha se párala a rozpouštěla kolem sloupu z ostrého světla, jenž se zdál pro tu chvíli podpírat Trimpel. Pohasl a rána se zacelila. Bylo opět smutno, ticho, šedivo. Na skále stál muž a plakal. Vzpomínal. Pak skočil.

Na západním břehu Viarielit Palaiv, Mlžného jezera, stojí skála, jíž lidé neřeknou jinak než Plačící. Podívejte se na její holý vrcholek, který ční nad hladinu jako varovný prst. Podívejte se na něj, až bude Záře chladná a mlha se bude podobat Moři. Uvidíte, jak bezcitný kámen roní slzy za všechny padlé ve válce lesa. A nejen za ně, ale i za ty stovky mrtvých ve všech zemích Světa, kam hamižnost a mor moci sáhly kdy svými slizkými pařáty. A dokud nepomine Svět, nepomine Plačící skála. A dokud nepomine Plačící skála, nepomine naděje, že odumřou ta slova:

„Nauraiv Trimpelít!"

Dodatek o tragédii

O tom, že pařát moci dosáhne kamkoliv, svědčí i fakt, že v té části textu, která hovoří o seveřanech a jejich králi, a zejména pak v posledním odstavci, je mnoho slov vymazáno. Snad odpustíte vydavateli, že se pokusil tato místa, náhrobky lidské odvahy, zalátat jehlou někdy až příliš horkou. Nemám, co bych dodal.

ilustrace Jana Žižková

Islandské ságy

1. část

Tomáš Prokůpek

Islandské ságy, zaznamenané ve 13. a 14. století, mají ve středověké evropské literatuře výlučné postavení. Zatímco jinde v této době na dvorech mocných vzkvétala tvorba fantastických eposů o ideálních rytířských hrdinech, na Islandu panovala odlišná situace. Díky dožívajícímu rodovému zřízení zde mohla vznikat epická próza v národním jazyce, která byla pevně zakořeněna ve skutečném životě.

Ságy se dělí na několik skupin. Zřejmě nejstarší jsou královské ságy, jež zachycují osudy norských králů. Do nich bývají vloženy tzv. thaettir (doslova praménky), což jsou krátké a uzavřené příběhy odehrávající se na Islandu. Rodové ságy popisují život na Islandu po jeho osídlení v 10. a 11. století a jsou ze všech ság nejzajímavější a nejznámější. Pozdní ságy si všímají období boje jednotlivých rodů o moc a postupného zániku rodové společnosti ve 12. a 13. století. Ságy o biskupech sledují (překvapivě) osudy islandských biskupů a pravděpodobně nejmladší ságy o starých časech – nazývané též lživé ságy – vypravují o dobách, z nichž se dochovalo málo věrohodných zpráv.

Podkladem pro islandské ságy bylo ústní podání (islandské sloveso saga znamená vyprávět, stejného původu je i německé sagen). Ti, kteří je převáděli do psané podoby, se však nepovažovali za spisovatele, nýbrž za pouhé sepisovatele pravdivých příběhů. Proto zůstává většina „autorů" ság neznámá.

Objektivní pohled vypravěčů a realističnost jejich vyprávění je hlavní příčinou, proč se ságy na Islandě četly a opisovaly a proč jsou dodnes živé. Pouze „ságy ze starých časů" sklouzávají ke schématickým konstrukcím odvozeným z kouzelných pohádek a „ságy o biskupech" nezůstávají ušetřeny vlivu křesťanských legend a jejich hrdinové jsou značně idealizováni.

Přitom je zajímavé, že ačkoli bylo křesťanství na Islandě přijato na přelomu 10. a 11. století, myšlenkový svět ostrovanů poznamenalo na dlouhou dobu jen povrchně a jejich život v podstatě nezměnilo. Vypravěči ság nejsou proti starému kultu fanaticky zaujatí a jména pohanských bohů se objevují velmi často. Dávným dědictvím je i silná víra v osud, jíž jsou staroislandské příběhy prodchnuty.

Co se obsahu ság týče, náplní těchto vyprávění jsou spory a jejich řešení na sněmu, ubíjení a msta. Pokojná období jednoduše žádnou přitažlivou látku pro příběhy nepřinášela. Počínání hrdinů ság působí na dnešního člověka, jehož hodnoty jsou naprosto odlišné, krutě. Bylo-li však na těchto lidech nebo na jejich rodu vykonáno příkoří, neměli obyčejně na vybranou. Společnost, která postrádala výkonnou moc, je k takovým činům nutila. Dobrá pověst, která si pomstu vyžadovala, byla jednou z nejcennějších věcí, a navíc šlo nezřídka o sebezáchovné kroky. Záměrného mučení se v ságách až na výjimky dopouštěli pouze norští panovníci při prosazování svých mocenských zájmů a šíření nové víry.

Ságy jsou místy prokládány skáldskými verši. Ty se ovšem od současného pojetí poezie zásadně liší a „poetického" je v nich pramálo. Lyrické popisy krajiny nebo lidských citů islandské ságy prostě neznají. Kdo koho miluje a kdo koho nenávidí se čtenář doví pouze z činů jednotlivých hrdinů. Zato zhusta velmi podrobné rodokmeny i méně důležitých účastníků děje ságy zahlcují. Navíc jsou jednotlivá jména běžně velmi podobná nebo i stejná, takže vždy není snadné zjistit, kdo to koho vlastně právě ubil.

Přesto staré islandské ságy rozhodně stojí za přečtení. Pro přiblížení vlastních příběhů však bude zřejmě nejrozumnější několik jich stručně převyprávět:

SÁGA O GUNNLAUGOVI HADÍM JAZYKU

Torstein, jeden z předních mužů Islandu, měl za ženu Jófríd. Jednou měl zvláštní sen, z něhož mu jistý Nor předpověděl, že se mu narodí dcera, která přivede dva muže do záhuby. Brzy na to musel Torstein odjet ze svého statku, a tak přikázal své těhotné ženě, aby dceru, porodí-li ji, pohodila. Jófríd neuposlechla a potají poslala dceru do opatrování k Torsteinově sestře. Když byl o několik let později Torstein pozván k příbuzným na hostinu, sestra mu prozradila, jak se věci mají. Torstein byl ale děvčátkem natolik okouzlen, že své ženě odpustil. Vzal si malou k sobě domů a začal jí říkat Helga Krásná.

Illugi Černý měl syna Gunnlauga, jemuž se říkalo Hadí Jazyk, protože byl obratný skáld a často skládal posměšné popěvky. Gunnlaug měl neklidnou krev a hodlal

odjet na moře. Pohádal se kvůli tomu s otcem, který mu odmítl dát prostředky na cestu, a tak na čas odešel k Torsteinovi. Helga Krásná mu učarovala a trávil s ní všechen svůj volný čas. Touha po vikinských výpravách ho však neopustila, a proto se nakonec dohodl s otcem a chystal se na cestu. Před tím však požádal Torsteina o ruku jeho dcery. Torstein nechtěl svolit, protože dobře znal Gunnlaugovu nerozvážnost. Na přímluvu Illugiho Černého však slíbil, že s provdáním své dcery počká tři roky.

Hadí Jazyk procestoval Norsko, Anglii, Irsko a Orkneye. Každému panovníkovi přednesl oslavnou báseň, kterou pro něj složil, a pak se stal na nějakou dobu členem jeho družiny. Ve Švédsku se setkal s dalším Islanďanem, Önundovým synem Hrafnem, jenž měl rovněž skáldské nadání. Když jim král Ólaf chtěl popřát sluchu, pohádali se, kdo svou skladbu přednese dříve, a vzniklo mezi nimi nepřátelství. Gunnlaug pak podruhé putoval do Anglie a Hrafn se vrátil na Island, kde se začal ucházet o Helgu. Torstein proti němu nic neměl, ale nemohl mu vyhovět, dokud nevyprší stanovená lhůta. Když se však chtěl Gunnlaug z Anglie vrátit domů, nedal mu král Adalrád svolení, protože očekával vpád Dánů a chtěl mít Hadího Jazyka mezi svými muži. Proto se Gunnlaug nemohl vrátit včas na Island a Torstein dal Helgu Hrafnovi. Helga však byla smutná, vzpomínala na Gunnlauga a k Hrafnovi se chovala chladně. Když se pak Helga a Gunnlaug setkali na jedné svatbě, dlouho spolu šťastně rozprávěli. Na příštím sněmu pak vyzval Hadí Jazyk Hrafna na souboj. Hrafnovi se při něm zlomil meč a zranil Gunnlauga na tváři. Souboj byl přihlížejícími přerušen a soci se nemohli shodnout, zda prohrál zraněný nebo bezbranný. Sněm druhý den s konečnou platností zakázal souboje na Islandu, a tak se oba soupeři rozešli zase po svých. Helga však odmítala plnit své manželské povinnosti a Hrafn pochopil, že buď jeho nebo Gunnlaugův osud se musí naplnit. Proto se vypravil za Hadím Jazykem a vyjednal s ním, že se utkají v Norsku. Norský jarl Eirík jim však zakázal prolévat krev na své půdě, a tak k souboji došlo nakonec až ve Švédsku. Gunnlaug uťal Hrafnovi nohu, když mu však přinesl trochu vody v přilbě, Hrafn ho z posledních sil zákeřně ťal do hlavy. Těžce raněný Gunnlaug pak přežil svého nepřítele jen o tři dny. Illugi Černý pak žádal po Önundovi náhradu za podlý Hrafnův čin, a když se jí nedočkal, ubil se svými syny několik jeho příbuzných. Helgu dostal za ženu Torkel, měl s ní mnoho dětí, ale Helga k němu necítila náklonnost, protože nedokázala zapomenout na Gunnlauga. Zemřela, když na jejich statek přišla těžká nemoc, aniž se dožila vysokého věku.

SÁGA O HRAFNKELOVI, KNĚZI FREYOVĚ

Hrafnkel, jeden z významných islandských předáků, vlastnil koně Freyfaxe. Nesmírně ho miloval, napůl jej věnoval bohu Freyovi a přísahal, že zabije každého, kdo by se na něm projel. Chudý Torbjörn poslal svého nejstaršího syna Einara k Hrafnkelovi do služby. Hrafnkel ho přijal jako pastýře ovcí a hned ho varoval, že

vsedne-li na Freyfaxe, zaplatí to životem. Jednou se Einarovi ztratilo třicet ovcí a on se je vydal hledat do skal. Spěchal, a tak si chtěl půjčit některou Hrafnkelovu klisnu. Protože však kobyly nebyly zvyklé na jezdce, nechtěly se nechat chytit. Pastýř se tedy vyšvihl na Freyfaxe a rozjel se za ovcemi. Nakonec je nalezl a Freyfaxe celého zabláceného zase nechal běžet. Kůň však došel z pastvy dolů ke dvorci a Hrafnkelovi bylo okamžitě jasné, kolik uhodilo. Vzal sekyru, došel na salaš za Einarem a ubil jej. Když se to dověděl Torbjörn, vyhledal Hrafnkela a žádal za syna pokutu. Ačkoliv byl Hrafnkel pověstný tím, že pokuty nikdy neplatil, nabídl Torbjörnovi, že si k němu kdykoli může zajít na statek, bude-li se mu něčeho nedostávat. Torbjörn ale odmítl a vypravil se za svým bratrem Bjarnim. Žádal jej aby mu pomohl na sněmu vést při proti Hrafnkelovi, Bjarni však měl příliš velký strach. Proto Torbjörn navštívil jeho syna Sáma, který se nechal zviklat. Na nejbližším sněmu hledal Sám předáky, již by se za ně postavili. Nikdo neměl zájem znepřátelit si Hrafnkela, až Sám konečně narazil na bratry Torkela a Torgeira, kteří mu přislíbili pomoc. Díky podpoře jejich družiny mohl Sám před sněmem přednést žalobu a Hrafnkel byl vyhlášen psancem. Protože však sněm neměl žádnou výkonnou moc, odtáhl nasupený Hrafnkel bez překážek na svůj dvorec.

Bratři Sámovi nabídli, že ho podpoří i při trestné výpravě. Jejich lidé nečekaně vpadli na Hrafnkelův statek a všechny obyvatele zajali. Hrafnkelovi i všem ostatním mužům svázali ruce, prořízli šlachy nad patami a pověsili je hlavou dolů. Torgeir pak vyzval Sáma, aby vynesl nad Hrafkelem rozsudek. Sám byl velkorysý a daroval všem zajatcům život. Vyhnal však Hrafnkela a jeho lidi a dal jim na cestu jen několik nejnutnějších věcí. Hrafnkel si na dluh koupil malý lesnatý pozemek a Sám se ujal spravování jeho bývalého dvorce, když nejprve utopil Freyfaxe. Hrafnkel však tvrdě pracoval a postupně se díky své nezlomnosti opět vzmohl. Za nějaký čas se z ciziny vrátil Sámův bratr Eyvind. Hrafnkel využil příležitosti k pomstě, přepadl Eyvinda na cestě domů a zabil ho. Potom vzal své lidi, přepadl svůj bývalý dvorec a vypudil Sáma. Sám odjel žádat Torkela a Torgeira znovu o pomoc, ale oni se už do sporu nechtěli míchat. Vyčetli Sámovi, že si za všechno může sám, protože daroval svému nepříteli život. Hrafnkel věnoval svůj nově zbudovaný dvorec synovi a až do smrti v poklidu spravoval svůj majetek.

SÁGA O EIRÍKOVI ZRZAVÉM

Eiřík Zrzavý a jeho otec Torvald se v Norsku dopustili několika ubití, a proto odjeli na Island a tam si zabrali zemi. Torvald zemřel a Eiřík pojal za ženu Tjódhildu, s níž se usadil v Jestřábím údolí. Jednou Eiříkovi otroci zapříčinili smrt Valtjófa. Valtjófův příbuzný Eyjólf Špína je za to ubil a Eiřík na oplátku ubil jeho. Kromě toho se Eiřík utkal s Hrafnem Soubojníkem a také jej připravil o život. Na nejbližším sněmu byl kvůli tomu vykázán z Jestřábího údolí, a tak zabral ostrovy Brokey a Öxney. Zde se nepohodl s Torgestem o vyřezávané ložní desky a při půtce jejich

autor: **Roman Kýbus**

autor: **Ivan Mačík**

autor: **Filip Bečvář**

autor: **Petr Floriánek**

Jeskyně

Hledání Rohu paniky

Daniel Mentlík

Úvod a motivace pro dobrodružství

Toto dobrodružství je určeno pro družinu cca čtyř postav na třetí úrovni. Postavy na nižších úrovních do tohoto dobrodružství naprosto nepatří a pro silnější družiny je třeba upravit síly jednotlivých nestvůr. Dobrodružství je vhodnější pro hráče, kteří mají v oblasti již nějaké zkušenosti, než pro začátečníky. PJ by měl hráčům přečíst části uvedené v kapitolce popis krajiny, texty psané standardním písmem jsou jen pro jeho oči. Ostatní texty se s většími či menšími nepřesnostmi mohou postavy dozvědět složitým vyzvídáním a sháněním informací. Před započetím dobrodružství je nutné, aby si PJ přečetl celý text.

Úvodní text pro družinu: *Po vašem posledním úspěchu, který vám vynesl něco příjemně cinkajících zlaťáků, jste se setkali s několika obchodníky, kteří vyprávěli o neuvěřitelných mořích písku a zemích zalitých sluncem po celý rok. Tyto země měly ležet daleko na severu, tak daleko, že cestou musíte projít přes tři království a několik divokých zemí obydlených jen divošskými národy pojídačů lidského masa, tak daleko, že ti, kteří cestují na sever, vidí měsíc mizet a znovu růst, tak daleko, že jen kousek odtud najdete nekonečné moře a za ním pak konec světa. A když vás pak váš patron, hrabě z Dors Milinu, požádal,*

zda byste nemohli doručit jeden osobní dopis jeho příteli daleko na severu, toužili jste prohlédnout si ty zvláštní kraje a rádi jste souhlasili. Po cestě, která vám trvala více než tři Čtvrtě a při které jste viděli mnoho zajímavých i odlišných věcí, se vám konečně podařilo dosáhnout svého cíle: starobylé město Kamenov se tyčí před vámi. Obdivujete jemnou elfskou architekturu, která je k vidění ve vašich rodných krajích jen na několika chrámech ze starých časů. Obdivujete cizokrajné stromy tyčící se výše, než jste si jen dovedli představit. Ale pak si vzpomenete, že máte ještě nějaké povinnosti a že ani nevíte, kde baron Brandis přebývá. Vstupujete do toho města právě ve chvíli, kdy poslední paprsky zapadajícího slunce dopadají na barevné stany jakési karavany.

Historie

Tato část kontinentu odedávna patřila elfům. Lidí však rychleji přibývalo a brzy jim jejich vlastní území přestávala stačit. Lidští osadníci postupovali k severu a poprvé kontaktovali elfy asi 70 mil jižně od Vaen Tinnaelu (Kamenova), jednoho z největších elfských sídlišť v oblasti. Na více nežli sto let se postup zastavil, ale pak nový ambiciózní král Mavie Dardweg usoudil, že elfové mají více území než potřebují, sestavil armádu a začal s pochodem na sever. Elfské voje se mu postavily na řece Delvě, kde se strhla nerovná bitva. Elfové bránili lidským, asi pětinásobným armádám, v přechodu brodu. Nakonec vyslal Dardweg lehkou jízdu, která překročila řeku výše proti proudu a napadla prakticky bezbranné lučištníky z boku. Elfská armáda byla rozprášena, ale lidské voje také notně prořídly, a tak Dardweg rozbil u brodů tábor.

Elfové se začali horečně připravovat na obléhání Vaen Tinnaelu, ale po prohrané bitvě u brodů byl výkvět národa mrtev a chyběli jim bojovníci na zajištění celého města. Situaci zachránil proslulý elfský hrdina Staglon. Odkudsi z východu přinesl mocný artefakt, později známý jako Roh paniky. Tento artefakt obracel celé nepřátelské voje na útěk, koně se při jeho zvuku plašili a náhodní naslouchající si ucpávali uši, aby i do nich nevstoupilo šílenství. Byl to artefakt vskutku mocný.

Dardweg zrušil obležení po dlouhých osmi měsících všeobecné nejistoty, posílen o dalších 6 000 bojovníků. Jeho voje nyní čítaly více než 18 000 hlav, kdežto elfové mohli postavit jen necelé tři tisíce. Vaen Tinnael však byl připraven. Elfové ustupovali do hloubi města až na velký ostrov uprostřed Marvendelvy. V úzkých městských uličkách nemohl Dardweg nasadit svou nejsilnější zbraň – 2 000 obrněných jízdních rytířů. Elfové vlákali část pěchoty na ostrov a pak jejich pyrotechnika těžce poškodila jediný most z jižní strany. Než se Dardwegovým lidem podařilo most provizorně opravit, elfové ze zálohy postříleli všechny lidi na ostrově. První lidské voje tak našly na ostrově jen hromady zohavených mrtvol a po elfech ani stopy. Král přesunul na ostrov většinu svých sil včetně opěšalých rytířů. V tu chvíli druhý výbuch zničil most definitivně a Staglon zadul na roh. Říká se, že zvuk

rohu byl slyšet až u brodů přes Delvu. Nepřátelské armády zpanikařily a více než polovina lidí se ve snaze přeplavat na levý břeh utopila. Dardweg sám sice unikl, ale většina jeho rytířů zůstala ve studených vodách Marvendelvy navždy. Král pak shromáždil vše, co mu zbylo (asi 7 000 mužů) a ustoupil za Delvu. Zemřel o sedmnáct let později otráven podivným jedem. Vina padla, pochopitelně, na elfy.

Jeho syn Ledig začal shromažďovat nové armády a vyslal několik skvělých zlodějů, aby roh ukradli. Jeden z nich nakonec uspěl, poblíž Dračí pláně roh získal, ale na cestě zpět byl zahnán do Trollích blat, kde zahynul. Roh se dostal zpět do vlastnictví elfů, ale srdce artefaktu, safírová soška slona, se v bažinách ztratilo. Roh tak byl nepoužitelný a skončil o 230 let později ve vlastnictví elfů, kde je dodnes.

Ledig překročil Delvu, s ještě větší armádou dobyl Vaen Tinnael, ale zde svůj postup zastavil. Další pokračování příběhu zařídil až jeho vnuk Armin III. Smutný o 47 let později. Se svými armádami začal znovu postupovat po obou stranách Kamenovského lesa. Na severozápadě se setkal s armádami Západních království a ustanovil tak novou hranici Mavie, na severovýchodě jej elfská komanda neustále zaměstnávala a po dlouhých sedmi letech tuhých bojů získal dalších cca 50 mil území. Elfové už nemohli boj v tomto rozsahu dlouho vydržet, a tak se uchýlili k poslední zoufalé zbrani – magii. Nejvyšší elfští mágové připravili nejrozsáhlejší kouzlo v novodobé historii jižních světů. Roztrhli zemi a vytvořili tak trhlinu 1,5 míle širokou, míli hlubokou a více než 300 mil dlouhou, ve které zmizela řeka Hercarxeran a vytvořila nejvyšší vodopád známého světa. Poprvé obě strany zasedly k jednacímu stolu a mírovou smlouvou byla půda na sever od trhliny přisouzena elfům a na jih od ní, až na malé výjimky (Malé Haury), lidem. Tato smlouva byla Mavií zatím dodržována. Elfové však nebyli válečných strastí zbaveni úplně, ještě nějakou dobu se potýkali s armádami, které přišly podél trhliny ze severozápadu, aby nakonec další mírovou smlouvou utvořili hranice své země na okraji Dračí pláně. Západní království si zde postavila pevnost – Gard Recife, která dohlíží na elfské hranice a poslední dobou i na obchodní stezku.

Tak bylo elfské území zmenšeno ze dvou stran a zbývala strana poslední – poušť, ve které žily národy, které dohromady před nějakým časem utvořily jeden velký stát, Nithijskou konfederaci. Byla to země všerasová a velice militantní. Nithané vlastně stále vedli s někým válku – Svatou válku, válku pro svou odlišnou víru. Tyto bitky probíhaly jak na západě proti Západním královstvím, tak i na východě proti několika malým pobřežním státečkům i velkým říším. Nithané často vyhrávali, ale války nebyly dobyvatelské – měli svou velkou poušť s několika oázami a ta jim plně stačila. I proto netoužili po elfském území na jihu. Mnoho vlivných Nithanů bylo navíc elfského původu a brzy přesvědčili ostatní, že sami elfové věří ve stejného boha a tak zde svatá válka nepadala v úvahu. Tím bylo elfské území úplně vymezeno. Elfové si však klid pro svou zemi nevybojovali.

Asi třicet let po uzavření veškerých smluv o hranicích vládci Nithie velmi omezili válečné snažení a pustili se do obchodu. Z jihu se začalo dovážet mnoho druhů zboží a i Mavie chtěla profitovat. Byla zřízena kupecká stezka na sever, která vedla přes Kamenov. Stará elfská cesta však byla zničena a přes trhlinu se bylo těžké dostat. Mavijští technici a inženýři vyprojektovali velkolepou cestu, která by klesala na dno trhliny a zase stoupala na druhé straně ven. Našli vhodné místo a tuto stezku skutečně zbudovali. Došlo k několika změnám v elfských smlouvách a za vysoké odstupné bylo Mavii přisouzeno předmostí a právo vybudovat a používat stezku z něj do Kalifova města. Protože byla tato cesta nejvýhodnější a nejpřímější ze všech stezek z jihu, začalo se jí plně využívat a později dostala jméno Velká jižní stezka. Kalifovo město se stalo skutečným obchodnickým velkoměstem. Brzy (38 let od zřízení stezky) však kapacita přechodu přes trhlinu přestávala stačit, a tak byla na pomoc opět povolána magie. Největší mavijští kouzelníci nechali na obou stranách soutěsky vztyčit obrovské kamenné portály, mezi nimiž zřídili teleportační průchod. Po vychytání všech much se obchod na Velké jižní stezce ještě zvýšil.

Trhy v Kalifově městě byly velmi známé a brzy začala západní království litovat, že jediným způsobem, jak se jich účastnit, bylo prodat nevýhodně zboží nithijským obchodníkům na západním kraji pouště. Proto začali hledat místo, kudy by mohli otevřít novou stezku do centra obchodu a jako nejvýhodnější se jevilo zřídit silnici přes elfské území, přímo centrem jejich lesa. Po čtyřletém vyjednávání a tahanicích nad jednotlivými slovy nové smlouvy se už začínalo zdát, že ke slovu přijde znovu armáda. Elfové si uvědomili, že další válku by museli nutně prohrát, a proto na poslední chvíli přistoupili na většinu lidských podmínek a smlouva byla uzavřena: postaví se silnice, která bude pod správou elfů. Uprostřed lesa bude celnice, na které dostanou elfové procenta z hodnoty zboží. Kdokoliv bude nalezen mimo stezku bez povolení, zodpovídá se elfskému knížeti s možným trestem smrti. A tak se 17 let po otevření teleportační brány otevřela nová obchodní stezka, později nazvaná Lesní cesta. Nikdy však pro vysoké clo nebyla příliš využívána. A tak, 85 let po uzavření poslední mírové smlouvy, lidé přece jen ovládli elfská území, i když jen obchodně.

Místní legendy

1) Legenda o Honu

Tato legenda vypráví o králi Ledigovi a zná ji každý, kdo žije poblíž Kamenovského lesa a i mnoho dalších lidí. Mezi některými elfy koluje upravená verze legendy s termíny jako „odplata" či „boží trest".

Celý panovnický rod Mavie měl jednoho společného koníčka: lov. Všichni byli dobrými a náruživými lovci, ale až Ledig toto umění dovedl k jeho zvrácené dokonalosti. Již ho

omrzelo zabíjení uštvaných jelenů a srnců, dobíjení zraněných medvědů či lovy na exotická zvířata dovezená z daleké ciziny a vypuštěná v Mavijských lesích. Hledal něco speciálního a taková možnost se mu naskytla po dobytí Vaen Tinnaelu: elfové. Ne všichni z tehdejších elfských obyvatel se vystěhovali dále k severu. Byli i tací, kteří nechtěli opustit svá pole a vesnice a proto zůstali. Ledigovi to nevadilo, dokud odváděli daně – a že to byly daně opravdu vysoké – ale čas od času zjistil, že někdejší elfští šlechtici mají věci, které se mu líbí. Majitelé pak mívali smůlu – byl jim na základě smyšleného zločinu zkonfiskován majetek, ve šťastnějších případech se stali vyhnanci nebo skončili v žaláři, častěji se však objevovali na šibenicích a popravčích špalcích. Pak si ovšem Ledig vymyslel novou hru – proč nemít majetek i zábavu současně?

Všechny podobné případy ze strany elfů pak končily rozsudkem doživotního žaláře. Po předem dané době si elfové mohli získat svobodu. Většinou šlo o pět měsíců, po kterých byli elfové řádně zesláblí a vyhládlí. Nepřítomnost světla jim na zdraví také nepřidala, a tak když se objevili na denním světle, byli na nějakou dobu pěkně oslněni. Nového adepta propuštění na svobodu Ledigovi vojáci dopravili doprostřed Kamenovské pláně, rozvázali a on měl půl hodiny na to, aby se vzdálil. Pak za milým elfem vyrazila celá společnost na koních a se psy, aby uspořádali velký lov. Všichni elfové skončili roztrháni psy a probodáni mnoha šípy, kromě jednoho: Aesaira z Harstu. Tento dobrodruh byl prvním a také posledním elfem, kterému se podařilo uniknout. Ledig možná špatně zhodnotil vzdálenost k lesu a elf nasadil smrtící tempo, které jej dostalo pod ochranu stromů těsně předtím, než byl dostižen. I tak by asi nepřežil, nebýt kamenovských druidů. Ti ho vyléčili a poslali dál, aby se zbytečně nevystavili královu hněvu. Ledig, zuřivý z elfova úniku, vjel za ním do lesa a brzy se svým družiníkům ztratil. Svým kouzelným mečem sekal do všeho, co mu přišlo pod ruku, a tak se za ním táhl pás zničené země. Po několika minutách se to dozvěděli druidi a přemluvili les, aby sám zakročil. Tou dobou již dvořané našli Ledigovu stopu, ale přišli příliš pozdě. Král byl v té chvíli již mrtev a stejně skončilo mnoho z jeho věrných dvořanů, kteří se pokusili odnést jeho tělo. Smrt by však byla příliš milosrdná, a tak se každého večera Ledig probouzí a jeho duch musí jezdit po nocích po lese a chránit jej před vetřelci až do kuropění. S ním cestuje jeho lovecká společnost na přízračných koních s přízračnými psy. Na svých ořích se ženou lesem, projíždějí křovisky a stromy, a pokud naleznou vetřelce, pak běda mu. Jejich zbraně jsou chladné jako sama smrt a zatraceně smrtící. A tak budou jezdit až do soudného dne.

Toto vše není zase tak úplně pravda. Pokud bude družina nocovat v Kamenovském lese, pravděpodobně ji vzbudí zvuky loveckých rohů a štěkot psů. Pokud zůstanou v klidu a potichu, hon se za chvíli přežene a pak umlkne docela. Pakliže budou hluční, ještě pořád se nemusí nic stát (kromě ztráty zkušenosti), ale přítomnost zlodějů v družině jim jen přitěžuje. Pokud si hon družiny všimne, pak adieu. S duchy se nedá bojovat, jde jen o velmi složitou iluzi. Postavy duchy zranit

nemohou, ale jsou přesvědčeni (kouzlem), že je duchové zabíjejí (iluzívní smyslové vjemy), až uvěří, že umírají. Následuje zástava srdce (součást kouzla). Před duchy se nejde schovat, protože sama iluze převádí na dohled nejhorší možné myšlenky postav ve skutečnost (teď už nám jen chybí, aby se podíval na strom – on se podíval; snad nemají luky – sakra, mají ...). Pomoci může jen svitek ochrana před kouzly s alespoň 50-ti magy. Pak se ráno postavy probudí s jedním životem, nejsou schopni používat jakékoliv zvláštní schopnosti (meditace, telepatie, kouzlení) po dobu 3 dny atd.

2) Legenda o zlatém fénixu

Tato legenda se traduje mezi lidmi ze Západní hlídky. Postavy se ji mohou dovědět nejspíš od hostinského, který k smrti miluje vyprávění příběhů. Pravděpodobně se bude snažit přesvědčit postavy, aby mu také nějaký příběh pověděly, nejlépe nějaký z ciziny. Pokud si s tím nějaký hráč dá práci a vymyslí rozumný příběh, měl by dostat nějaké body zkušenosti (zase ne moc) a hostinský upozorní družinu na skutečnost, že v jeho hostinci zrovna nocuje slavný hraničář (20. úroveň), který zná naprosto skvělé příběhy z dob války. Jinak se o něm postavy nemohou dozvědět, protože večer tráví tento vzácný host ve svém pokoji a ráno odjíždí velmi časně. Pokud si s ním postavy promluví, rád jim poskytne jakékoliv informace.

Říká se, že v dobách, které nastaly těsně po konci války, se v lučinách potulovalo nesmírné množství vlků. O nějakou dobu později se v kraji usídlili rytíři řádu Bílého kříže a pustili se do hubení této havěti. Síly byly zhruba vyrovnané a vlci se po několika generacích naučili, že si mají na lidi dávat pozor, a kromě banditů nikoho vlastně nenapadali. Jednoho roku však nastala velmi krutá zima a vlci začali být hladoví. I pašeráci se na zimu ztratili z kraje, a tak vlkům nezbývalo, než si zkusit zajistit potravu od lidí. Rytíři, tou dobou již na úpadku, nebyli schopni vlky zastavit. Se smečkou se setkali u Studének, shluku několika farem jižně od hlídané pláně, v údolí Marvendelvy. Jak tam tak čekali, až smečka zaútočí, z ničeho nic se skrz mraky prodralo velké světlo. Obyvatelé Studének i rytíři jen vyjeveně koukali, protože záře takhle vysoko na nebi v zimě nemohlo být slunce, a když si jejich oči zvykly na ten jas, poznali obrovského zlatého fénixe, který se pomalu snášel k zemi. Vlci najednou začali kňučet a mnozí z nich padli mrtví do sněhu. Fénixovo kouzlo si však vybralo svou daň i mezi rytíři. Některým z nich se na těle objevily hluboké krvavé šrámy a pár jich dokonce zahynulo. Zbylí vlci se dali na útěk a je pravdou, že od těch dob už žádnou vesnici ani usedlost nenapadli, ani v nejkrutějších zimách. Kněží v Barinu později prohlásili, že to bylo dílo boha, jen se nemohli dohodnout na tom, kterého. Také tvrdili, že z rytířů zemřeli jen ti se zlem v srdci. Od těch dob se traduje, že žádná síla nemůže uškodit lidem ze Studének, protože pak by jim na pomoc opět přišel fénix, který zde má malou svatyni.

3) Příběh kajícného rytíře

Tento příběh také vypráví hostinský od Velkého dubu v Západní hlídce. Přísahá, že rytíře na vlastní oči loni viděl, a několik dalších vesničanů vám může vyprávět o svých vlastních setkáních s tímto mužem.

Několik let po příhodě s fénixem se v Barinu objevila tajemná choroba. Zdálo se, že nakazit se může jen ten, kdo se dostane do ulic města, mimo město nebyl znám ani jeden případ nemoci. Brzy se po ulicích váleli mrtví a mnozí občané se zavírali ve svých domech, aby se nákaza nedostala až k nim. Jen kněží boha smrti a podsvětí, spolu s rytíři řádu Bílého kříže, se odvažovali vstoupit do ulic města. Mnoho z nich tuto chorobu také dostalo a brzy i jejich řady prořídly. Tou dobou patřil k řádu i sir Sanda, velmistr třetího stupně a vážený radní města. Toho jara mu bylo třiačtyřicet a v tomto věku rozhodně nechtěl zemřít. Strach se vloudil do jeho srdce a i on byl jedním z těch, kteří zůstávali zavřeni ve svých domovech a nevycházeli ven.

Nákaza již trvala několik týdnů a ve městě začínalo být nesnesitelně. Sir Sanda proto vzal svoji manželku a dvě dcery a s nimi vyjel z města ven, aby hledal úkryt v nedalekém Kamenově. Osud však jako by se spikl proti němu a všechny tři ženy byly nakaženy, a tak do Kamenova vjížděl už sám. Od té noci jej začaly trápit strašné noční můry a jeho svědomí se bouřilo proti takové zbabělosti. Po třinácti dnech v Kamenově se zvedl, osedlal svého koně a vrátil se pološílený zpět do Barinu. Cestou v něm dozrálo silné přesvědčení, že jen on sám může město choroby zbavit. Teď, když přišel o všechny své blízké, mu na vlastním životě nezáleželo. Neohroženě vjel do bran města a namířil si to přímo do chrámu bohyně uzdravování. Tam se prý po celou noc modlil a za svítání, když vyšel ven, byla na jeho tváři znát smrtelná únava. O tři hodiny později zemřel. Stal se tak poslední obětí té strašné choroby. Nebylo mu však dopřáno dojít pokoje a od těch dob, právě kvůli své zbabělosti, musí sám jako přízrak jezdit po Hlídané pláni a dávat dobrý pozor, aby nebylo pácháno jakékoliv zlo. Mnozí říkají, že se na konci svého života opravdu kál a že i nyní je na jeho tváři vidět velká lítost. Občas se s ním prý zjevuje i jeho žena a dcery.

Popisy krajiny

Trollí blata

Stojíte na pokraji slatin nebo blat, jak tomu chcete říkat. I počasí jako by korespondovalo s pochmurným vzhledem tohoto místa. Na nebi visí temné mraky a vypadá to, že brzy začne pršet. Pro vás to žádná legrace nebude, ale bažina vypadá, že se na déšť vysloveně těší. V dáli před vámi se lesknou hladiny malých jezírek a všudypřítomných stružek. Mezi nimi lze zahlédnout drny neduživé trávy, sem tam nějaký vřes a pokřivené zakrslé břízky. Asi pět mil před vámi, v samém centru bažiny, stoupá kolmo k nebi několik proužků kouře. Nad zvlněným terénem blat se nepohne ani větvička, je úplné bezvětří. Přesto je zápach bažiny silně cítit a občas se vám zdá, že zdáli slyšíte zvuky bubnů. Uděláte

pár kroků dopředu a vaše nohy se začínají bořit do mokrého mechu. Podmáčená půda se vám propadá pod nohama a za sebou zanecháváte hluboké stopy, které se v několika vteřinách naplní rezavou vodou. Vskutku bezútěšné místo.

Králičí pláně

Svěží větřík vanoucí od jihu ohýbá všechna stébla trávy, občasné poryvy vytvářejí malé vlny. Takhle vypadá moře, napadá vás, a je to tak: je to skutečné moře trávy. Po pláni vidíte rozesety osamělé usedlosti a farmy, obklopené malými políčky. Někde se v jednoduchých ohradách z klád pasou koně nebo dobytek. V pozadí, snad půl dne cesty, se rovina mění v pahorky a později v kopce. Taur Brithlas, Sněžné hory, i když žádný sníh není vidět. Nebe se pomalu zatahuje, ale slunce si vždy najde nějakou skulinku mezi mraky a zasvítí na zem. Celé pláně jsou pokryty světlejšími skvrnami, které se pomalu pohybují k severu, objevují se a zase mizí.

Kamenovský les

Pohybujete se podél zelené hradby stromů. Les je na svých krajích poměrně řídký, ale je vám zřejmé, že čím hlouběji půjdete, tím budou stromy hustší. Podél krajů neleží žádné spadané větve, všechny jsou vysbírané místními obyvateli a připraveny jako topivo na zimu. Některé listnáče už začínají žloutnout, na lese je vidět, že začíná podzim. Slunce, které ještě pořád pálí, se občas skryje za bílé mráčky. Na jihu je mraků víc a zdá se, že je sem vítr hodlá zafoukat. Les příjemně šumí a na západě vidíte nízko nad obzorem bledý kruh měsíce. Neušli jste ani půl míle a zjišťujete, že les podstatně zhoustl. Pod klenbou stromů je šero a k několika trouchnivějícím pařezům se přidaly husté keře. Jízda na koni v těchto místech začíná být nemožná. Pro nízké větve a keře nevidíte dál než na pár kroků. Pokoušíte se sledovat jakousi stezku zvěře, ale i ta vám brzy mizí z dohledu. Protlačujete se keři dále do centra hvozdu, každou chvíli něco zarachotí v křoví vedle vás. Ruce poblíž jílců zbraní, nervy k prasknutí, to je pravý popis situace. Na jedné z mála pasek vás k smrti vyděsil velký hnědý medvěd, moudrým pohledem si vás prohlédl a než jste stačili zareagovat, zase zmizel v porostu. Začínáte ztrácet orientaci, existuje jen „dopředu" nebo „zpět".

...

Jak stoupáte po stezce k vrcholu prostředního kopce, spatříte prosvítat mezi stromy světlo. Vrchol kopce je beze stromů a na jeho špici vidíte několikametrový menhir. Pod vrcholkem se choulí malá chatička. Když vystoupáte až k ní, otevře se vám nádherný pohled na sever a západ. Na severu vidíte konec lesa vzdálený několik mil, za ním pak dlouhé míle ponurých bažin. Následují nízké kopce táhnoucí se doleva až k obzoru. Na prvním z nich stojí jako jehla štíhlá věž – Minas Vart, pozůstatek po elfské říši. Za kopci vidíte dlouhou rovnou čáru, příliš silnou než aby to byla cesta. Jde samozřejmě o trhlinu. Ještě za ní stojí obrovská zelená plocha Lesa elfů ukončená vysokými horami. Na západ vidíte jen nekonečné pláně, občas křížené nějakou cestou či řekou. Daleko na obzoru slunce právě zapadá a jeho paprsky barví nebo do nachova. „Krásné, že?" ozve se za vámi.

Poustevník je docela přátelský, ale pečlivě se stará o les a pokud postavy dělaly něco, co by mohlo lesu uškodit, bude se je snažit vypudit. Ví o všem, co se v lese děje. Pokud se postavy naopak chovaly způsobile, prozradí jim legendu o lovu a způsob, jak se vyhnout pozornosti lovců. Bude však radit, aby přeci jen v lese nenocovali.

Hlídaná pláň

Dlouhá pahorkatina před vámi se táhne snad do nekonečna. Stojíte na jednom pahorku a rozhlížíte se kolem sebe. Jak snadné by bylo se ztratit. Z údolí na jihozápadě už od časného rána stoupá mlha, Víte, že tam teče Marvendelva. Na západě zachytáváte zákmit červené. A ano, jsou tam lidé, tři jezdci na koních. Už vás také spatřili a otočili vaším směrem své oře.

V této chvíli by měl PJ zinscenovat setkání družiny s hlídkou rytířů řádu Bílého kříže. Tento řád je na úpadku už více než tři sta let, ale kdysi šlo o instituci velmi slavnou a mocnou. Rytíři se chovají, jako by stále byli těmi slavnými muži ze starých dob. Řádoví členové si nade vše cení svou čest a odvahu, ale rozhodně se nenechají od nikoho zbytečně urážet. Jejich zbroje i vzezření je starobylé, ale v jejich zbraních se neskrývá žádná zvláštní moc. Budou se snažit postavy přesvědčit, že na pláních není poslední dobou vůbec bezpečno, takže udělají nejlépe, když se ztratí. Popis rytíře včetně jeho vlastností najdete na konci v Bestiáři.

Pokud se postavy na pláních budou zdržovat příliš dlouho, pravděpodobně je objeví i nějací vlci. Jejich taktika bude při malých počtech vyčkávací (jeden z nich půjde sehnat zbytek smečky), ve větším množství budou vlci silně agresivní. Vlci útočí nejčastěji v noci a velký oheň je může zadržet, ale běžný táborák není schopen zastavit víc jak čtyřicetičlennou smečku. Buďte si jisti, že do rána se jich sejde více. Pokud se nebudou postavy chovat rozumně, můžeš jim přece jen na pomoc poslat několik rytířů (ti si s vlky ví rady).

Malé Haury (od Minas Vart)

Stojíte u Minas Vart, na prvním malém kopci pohoří dlouhého několik stovek mil. Na západ vidíte zvlněný terén Hlídané pláně, na jih ponurou krajinu Trollích blat, na východ v dálce Trollí zeď a na severovýchod Trhlinu. K severozápadu dál ubíhají kopečky podobné tomu, na kterém stojíte. Nízké vršky jsou pokryty hrubou trávou, ve které jsou skryty velké nepravidelné kameny. Široká údolíčka občas ukrývají malé louže, několik stromů a o něco šťavnatější trávu. Také vítr je tu mírnější, i když se objevují náhlé silné poryvy. Zdá se, že tu kdysi byla půda udržovanější – pozorujete ruiny jakýchsi stavení a zbytky toho, co mohlo kdysi být zahradami a sady. Připadá vám, že mezi kopci mizí zbytky jakési cesty, ale když se podíváte z jiného úhlu, nic tam není. A vítr tiše hvízdá na polorozbořených komínech.

Staré říční koryto

Sestoupili jste do dlouhého mělkého údolí. Něco se vám stále nezdá a pak náhle víte proč. Středem údolíčka teče malá stružka a její voda jako by sem patřila. Poznáváte, že stojíte v dlouho vyschlém korytu kdysi velké řeky. Bývalé dno je nyní řídce porostlé hrubou trávou, jen okolo stružky a malých rybníčků na ní je vegetace bohatší. Už to musí být velmi dlouho, co tu naposledy teklo spousty vody.

Trhlina

Přišli jste na hranu toho, co se zdá být hlubším kaňonem. Jeden z vás nahlédne přes okraj a zase rychle couvne. Hloubka trhliny je obrovská. Když si později lehnete na okraj a podíváte se dolů, vidíte tenkou stužku velké řeky vinout se dnem dobrou míli pod vámi. Na stromy stojící na dně neustále prší vodní tříšť skapávající z výstupků stěn. Slunce je zrovna ve vhodné poloze a svítí na dno, vytvářejíc nádhernou duhu na několika místech. Proti proudu řeky se zrovna probíjí středně velká veslice naložená čímsi velkým a barevným. Z hnízda ve stěně pod vámi vyletěl vzrušeně menší orel a několika mávnutími křídly rychle nabírá výšku. Slunce se posunulo o něco dál na své dráze nebeskou klenbou a poblíž jedné stěny soutěsky se začíná dělat šero.

Poušť Nith (od Kalifova města)

Tato část pouště není opravdovou pouští, jak jste si ji představovali. Kalifovo město přece jen leží na hranici zelených oblastí, a i sem do pouště trochu zeleně proniklo. Řídce rozeseté trsy trávy a trnitých keřů zapuštěné ve ztvrdlé půdě vzbuzují alespoň nějaký pocit života. Na vzdálenějších dunách vegetace ubývá a jeden kolemjdoucí domorodec vám na váš dotaz odpovídá, že dvě hodiny cesty odsud už nenajdete ani keř, ani trs trávy. Mrtvá země začíná jen kousek odtud. Za jednou z dun se právě vynořil člověk jedoucí na podivném zvířeti. Muž je oblečen jako ostatní místní – bílý hábit obtočený kolem celého těla, jen oči koukají přes jemnou hedvábnou síťku ven. Zvíře má kolébavý krok a na zádech nese velký hrb, na kterém muž sedí. Zajímavé.

Lennbrach

Stejné jako Králičí pláně, jen žádná stavení, farmy, pole, nic takového tu prostě není. Toto je naprosto nepoznamenaná část přírody.

Les elfů

Cesta vedoucí do lesa je dobře udržovaná. Po obou jejích stranách jsou vykopány asi půl sáhu hluboké strouhy. Není zde asi příliš velký provoz, dva vozy by se tu těžko vyhýbaly. Po chvíli strouhy mizí a kolem je jen a jen les. Majestátní staré duby a buky skutečně vzbuzují obdiv. Pod střechou lesa je příjemně chladno a i cesta je větvemi zakrytá. Potkáváte člověka v uniformě královských kurýrů, ale ten jen popožene koně a bez po-

zdravu je pryč. Les kolem je stále stejně hustý a vy začínáte mít pocit pozorujících očí všude kolem cesty. Z ničeho nic se nalevo objeví elf, přeběhne cestu a zmizí v lese napravo. Les je příjemné místo, ptáčci zpívají a vy si konečně můžete odpočinout a zapomenout na každodenní hrůzy dobrodružného života. Víte, že když dodržíte elfská pravidla, nemůže se vám tu nic stát. Les vytváří jakousi auru klidu a míru, jakoby vás sám vítal jako milého hosta. Kolem je cítit mocné vědomí stromů – metusalémů.

Dračí pláň

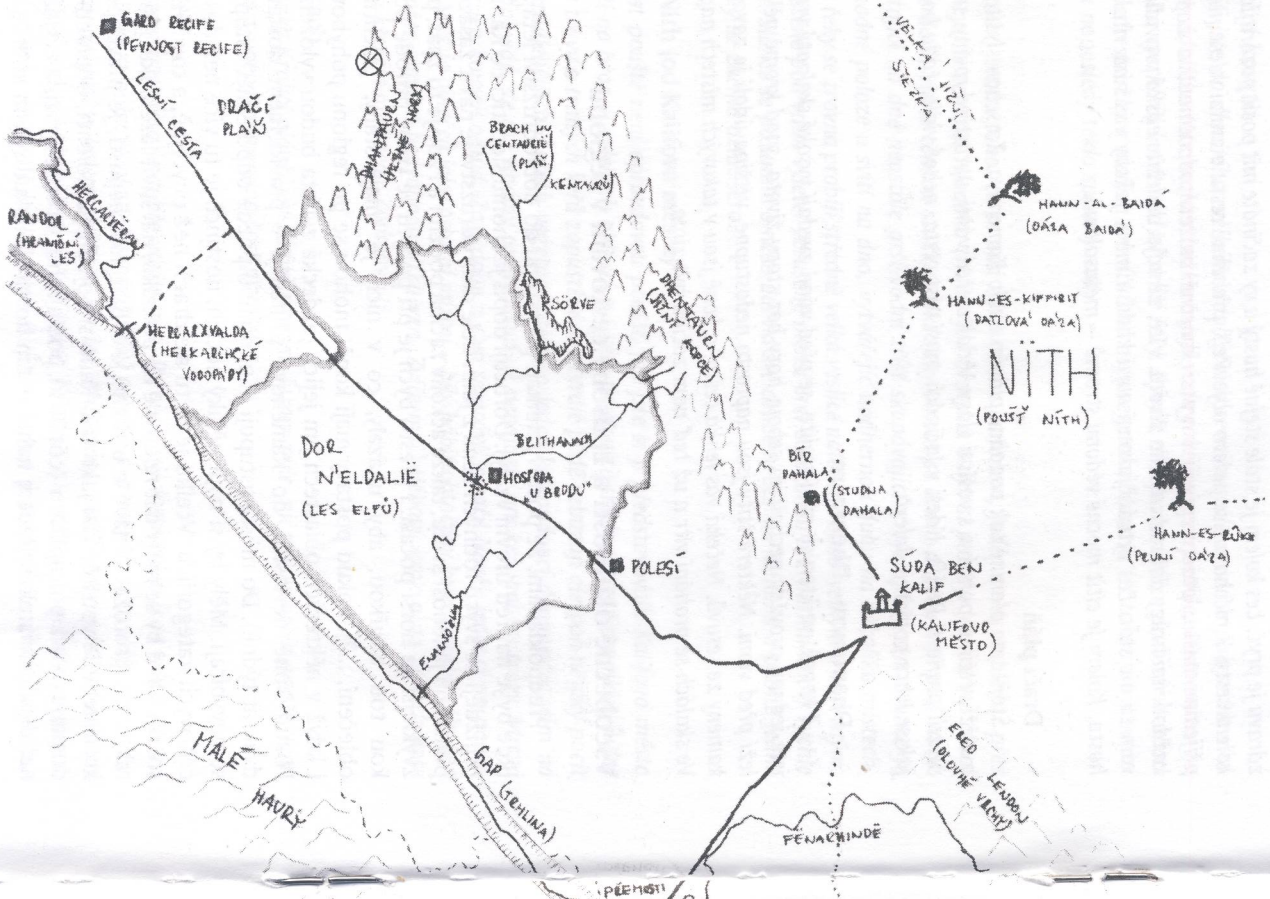
Stojíte na planině tak podobné pláním okolo Kamenova. Za sebou slyšíte šumění lesa a svěží větřík si pohrává s vašimi vlasy. V dálce před vámi, uprostřed roviny, se tyčí mohutné zdi pevnosti Recife. Kdesi v lučinách musí vést cesta, neboť vidíte řadu bodů – jezdců, jak se lehce pohybují doleva.

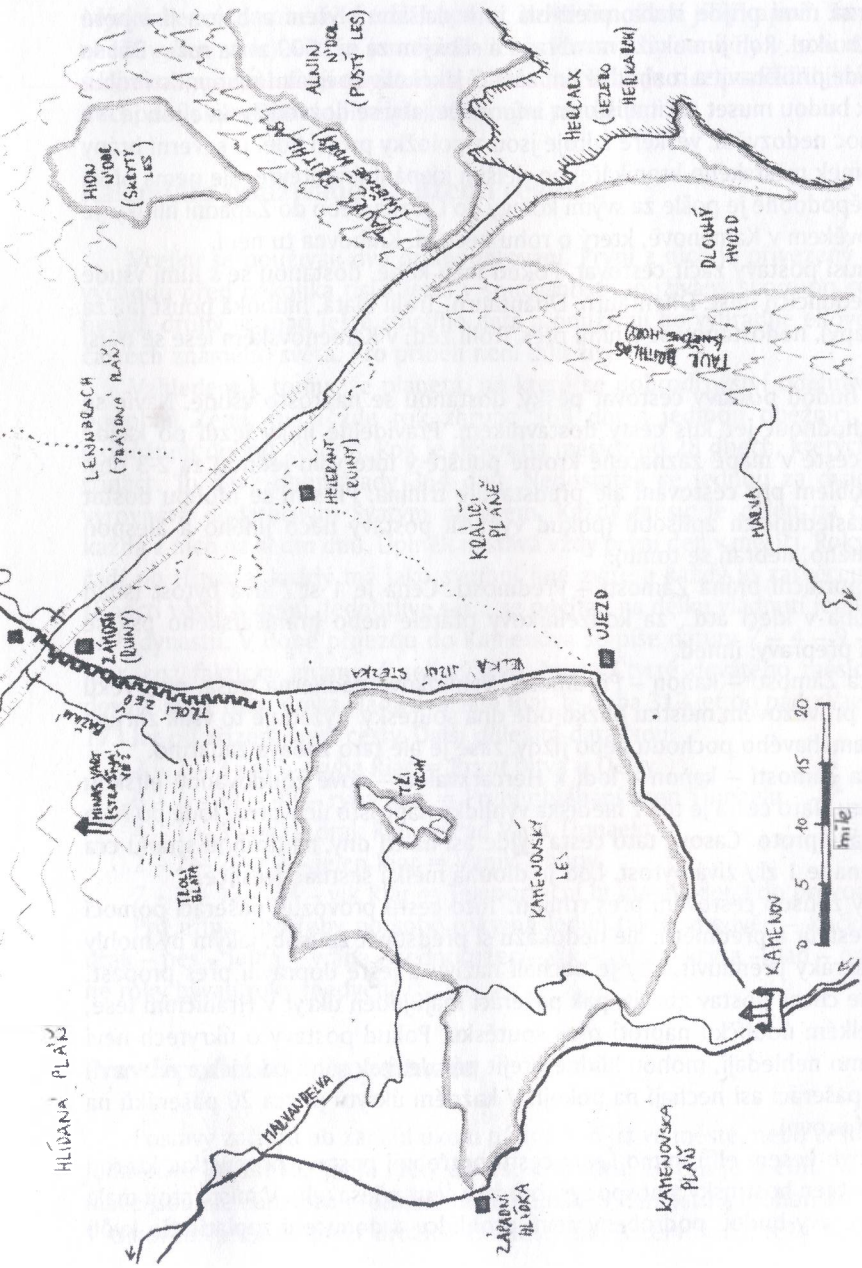
Dhantaurn – Dhentaurn

Z kopců, ve kterých nyní stojíte, se před vámi zvedají vysoké skalnaté vrcholky. Pláně jste jednou provždy nechali za sebou, hory bez stopy života, snad kromě několika ptáků, leží před vámi. Některé štíty jsou naprosto nedostupné, většina údolí je zavalena velkými kameny ze sesuvů. Nečeká vás lehká cesta, a koně jsou v takových místech naprosto nanic. Ve skalách se prohání vítr a už teď nám začíná být zima.

Všeobecné okolnosti a způsoby cestování v regionu

Předpokládám, že postavy nemají při vstupu do dobrodružství létající nestvůry (kde by je na třetí úrovni vzaly). Doručují dopis jednomu šlechtici do Kamenova, kam přijíždějí ze svých rodných zemí z jihu. Celé dobrodružství je navíc zasazeno na jižní polokouli jakéhosi světa, takže ačkoliv začíná podzim a i zde je to znát, postavy jsou zvyklejší na horší počasí. I přesto bych je při pobytu ve volné přírodě potrápil nějakou tou bouřkou, aby ukázaly, co v nich je (mají stany, plachtu, náhradní oblečení, ...?). Pokud postavy mají koně, mohou se po regionu pohybovat na nich, i když v některých oblastech jim jejich jezdecká zvířata budou vyloženě na obtíž. Pokud koně nevlastní, do Kamenova přijíždějí v pravidelném dostavníku (jede dvakrát týdně). Do města vstupují jižní branou pozdě odpoledne, vstupní poplatky se nevybírají. Měly by si najít nějaký nocleh, hostinců je tu více než dost v různých cenových kategoriích. Vcelku je to tu ale dražší než obyčejně, a to vlivem kupecké stezky. Také by se měly dát relativně do pořádku, navštívit lazebníka, prádelnu nebo tak něco, protože špinavé a otrhané je k baronovi nepustí. Je pravděpodobné, že kroll nebude vpuštěn tak jako tak. Ráno si objednají audienci, odpoledne se na ně dostane řada a po zaplacení (cca 30 zl, podle toho, na co je družina zvyklá) jim baron nařídí, aby zůstali v předem nahlášeném hostinci, dokud se jim neozve. Druhý den


GARD RECIFE
(PEVNOST RECIFE)
LESNÍ CESTA
DRAČÍ PLAŇ
RANDOL
(HRANIČNÍ LES)
HERCALIËRAN
HERCALXVALDA
(HERKARCHSKÉ VODOPÁDY)
DOR N'ELDALIË
(LES ELFŮ)
BRACH HU CENTAUREÏË
(PLAŇ KENTAURŮ)
RSORVE
BEITHANUEN
HOSTINSKÁ U BRODU
POLESÍ
EVANDORNA
GAP (CHRLINA)
MALÉ HAURY
PŘEMOSTI
VELKÁ OBCHODNÍ CESTA
HANN-AL-BAIDÁ
(OÁZA BAIDÁ)
HANN-ES-KIPPIBIT
(DATLOVÁ OÁZA)
NÍTH
(POUŠŤ NÍTH)
BÍR DAHALA
(STUDNA DAHALA)
HANN-ES-BÛKH
(PEVNÁ OÁZA)
SÚDA BEN KALIF
(KALIFOVO MĚSTO)
EREG LEUDON
(OLOVNÉ VRCHY)
FENACHINDË


HLÍDANÁ PLÁŇ
MALVANDELVA
ZÁPADNÍ HLÍDKA
KAMENOVSKÁ PLÁŇ
KAMENOV
KAMENOVSKÝ LES
TŘI VĚCHY
TROLÍ BLATA
MINAS VART (STRÁŠNÁ VĚŽ)
BAŽÁNÍ
TROLÍ ZED
ZÁMOSTÍ (RUINY)
VELKÁ JÍŽNÍ STEZKA
ÚJEZD
KRÁLIČÍ PLÁNĚ
HELERANT (RUINY)
LENNBRACH (PRÁZDNÁ PLÁŇ)
HION N'DOR (SKRYTÝ LES)
ALNIN N'DOR (PUSTÝ LES)
HERCARX (JEZERO HERKARCH)
DLOUHÝ HVOZD
TAUR BRITHLAS (KNĚŽNÉ HORY)
MARVA
0 5 10 15 20
mile

dopoledne za nimi přijde sluha, předvolá je k dalšímu slyšení a baron jim poté popíše jejich úkol. Roh jim ukáže na obrazu a slíbí jim za něj 500 zl na ruku. Dál se s nimi nebude příliš bavit a rozhodně jim zamlčí jakékoliv speciální schopnosti rohu. Postavy pak budou muset začít zjišťovat informace, aby se dozvěděly, kde roh je. Ve městě se moc nedozvědí, veškeré zdroje jsou z položky prostí lidé. U severní brány ale stojí domek městského kronikáře; po delším klepání jim otevře, ale nemá příliš času. Pravděpodobně je pošle za svými kolegy do Újezda nebo do Západní hlídky. Je jediným člověkem v Kamenově, který o rohu něco ví. Knihovna tu není.

Nyní musí postavy začít cestovat. Pokud mají koně, dostanou se s nimi všude kromě následujících míst: Dhentaurn, Dhantaurn, Trollí blata, hluboká poušť (až za okrajem mapy), nedostanou se s nimi přes Trollí zeď; v Kamenovském lese se musí koně vést.

Pokud budou postavy cestovat pěšky, dostanou se naprosto všude. Navíc se mohou rozhodnout jet kus cesty dostavníkem. Pravidelné linky jezdí po každé udržované cestě v mapě zaznačené kromě pouště v intervalu jednou za 2-3 dny. Největší problém pro cestování ale představuje trhlina. Přes ni se mohou dostat jedním z následujících způsobů (pokud vymyslí postavy něco jiného a alespoň trochu reálného, nebraň se tomu):

a) Teleportační brána Zámostí – Předmostí. Cena je 1 st / živá bytost (snad kromě holuba v kleci atd., za kouzelníkovy přátele nebo hraničářského psa se platí), doba přepravy: ihned.

b) Cesta Zámostí – kaňon – Předmostí. Vyhlídkově nádherná trasa, přes řeku po visutém provazovém můstku blízko ode dna soutěsky. Vyžaduje to však zhruba 10 hodin namáhavého pochodu nebo jízdy, zase je ale tato zábava zadarmo.

c) Cesta Zámostí – kaňon – lodí k Hercarxvalda – nově zbudovanou elfskou zdviží nahoru. Tato cesta je též z hlediska vyhlídky naprosto úchvatná, lodě po řece jezdí asi právě proto. Časově tato cesta vyjde asi na tři dny, na druhou stranu cca 2,5 dne. Cena je 1 zl / živá bytost. Loď je dlouhá mělká šestnáctiveslice.

d) Tajný způsob cestování přes trhlinu. Tuto cestu provozují pašeráci pomocí leteckých nestvůr a předmětů, ale nedokážu si představit způsob, jakým by mohly postavy pašeráky přemluvit, aby je nechali naživu a ještě dopravili přes propast. Pokud se ale chceš postav zbavit, pak pašeráci mají jeden úkryt v Hraničním lese, druhý v mělkém údolíčku naproti přes soutěsku. Pokud postavy o úkrytech neví nebo je přímo nehledají, mohou klidně přejít pár desítek sáhů od nich a nic nevidět. Pak je pašeráci asi nechají na pokoji. V každém úkrytu je cca 20 pašeráků na zhruba třetí úrovni.

Pro pohyb Lesem elfů mimo Lesní cestu potřebují postavy propustku, kterou může vystavit jen hostinský z hospody u brodu v centru lesa (elf). V místě stojí malá celnice a postavy budou podrobeny celní prohlídce a donuceni zaplatit clo kvůli

nějaké bezvýznamné věci (zlatá spona, velké množství jídla, apod. Samotný druh zboží vyber sám.). Clo je jen symbolické. Postavy by se měly v pohodě domluvit s kýmkoli, všichni znají obecnou řeč. Měna v Nithii je sice poněkud jiná, ale žádný obchodník si nenechá ujít zisk kvůli jiným penězům.

Kalendáře používané na území regionu

Vcelku se používají dva druhy datování. První z nich je přivezený z dalekého východu před několika tisíci let a v současnosti používaný skoro po celém kontinentu, druhý je snad ještě staršího data a používají ho výhradně elfové v různých částech známého světa. Pro příběh není důležitý.

Vzhledem k tomu, že planeta, na které se dobrodružství odehrává, je velmi podobná Zemi, má i zde rok zhruba 365 dní a jedinou oběžnici – Měsíc – s oběžnou dobou 28 dnů. Rok je dělen na měsíce po 28 dnech, kterých je celkem třináct. To dává dohromady 364 dnů. Nedostatek se jednou za dvacet šest let vyrovnává dodatečným Svatým měsícem. Každý měsíc je dělen na čtyři Čtvrtě, každá z nich na sedm dnů. Úplněk nastává vždy první den v měsíci. Roky se za sebe řadí po třinácti, každý má jako symbol jiné zvíře a každý je zasvěcen jinému ze třinácti větších bohů. Jednotlivé série se počítají na délku vládnutí jedné z východních dynastií. V době příjezdu do Kamenova se píše datum 7 – 4 – 9 – 69 – drak Riar, což fakticky znamená sedmý den čtvrté Čtvrtě devátého měsíce šedesáté deváté série roku draka vlády dynastie Riar. Je doba 312 let od pádu Vaen Tinnaelu, 173 let od zřízení lesní cesty. Další důležitá data jsou:

3 – 2 – 3 – 43 – ryba Riar = První bitva u Delvy
6 – 1 – 11 – 43 – ryba Riar = První obléhání Vaen Tinnaelu
4 – 1 – 5 – 45 – drak Riar = Pád Vaen Tinnaelu
2 – 2 – 2 – 49 – jelen Riar = Vznik Trhliny
7 – 3 – 13 – 54 – vlk Riar = Teleportační brána uvedena do provozu

Pro případ potřeby po sobě roky následují takto: medvěd – kočka – buvol – drak – pes – jelen – vrána – jednorožec – vlk – ryba – krysa – had – orel. Přestupné roky bývají roky medvěda.

Pravděpodobný vývoj situace

Postavy začnou po zadání úkolu pátrat buď již ve městě, nebo cestou na sever. Jednotlivé informace by je měly dovést k názoru, že roh je u elfů. Některé informace jsou ale naprosto protichůdné (hostinský v Zámostí) a mohou družinu zmást. V takovém případě pošli družině do cesty např. servírku z téže hospody, která

může prozradit, že se hostinský rád chvástá a že po úrazu z minula trpí ztrátami paměti a nepamatuje si nic, co je starší než cca rok.

Další protichůdné informace podají postavám sami elfové. Většina z nich si opravdu myslí, že roh má jejich kníže, ale najdou se i pochybovači (ti mají pravdu). Kníže sám pro bezpečnost svého národa lže. Zklamaní z toho, že se k rohu nedá dostat, se postavy zastaví v hospodě na noc a tam přijde nejdůležitější kontakt: opilý starý elf, který kdysi býval královým sluhou a ví, že roh mají obři. To, že je rozbitý, za žádnou cenu nezmíní (je trochu škodolibý). Místo, kde je roh skutečně je, je v mapě označeno křížkem.

Popisy ostatních míst

Dotvoř si podle své fantazie, snad jen:

Kamenov – jeho mapa je na následující stránce. Baron bydlí v paláci, což je zahnutá budova v druhém bloku u západních hradeb. Zbylá místa si doplň sám (hostince, cechy,....)

Kalifovo město – klasické město v arabském stylu se spoustou tržišť

Trollí zeď – dlouhá kamenná zeď vybudovaná před 112 lety, aby zabránila dalším nájezdům trollů na obchodní stezku. Je hlídaná vojáky ze Zámostí.

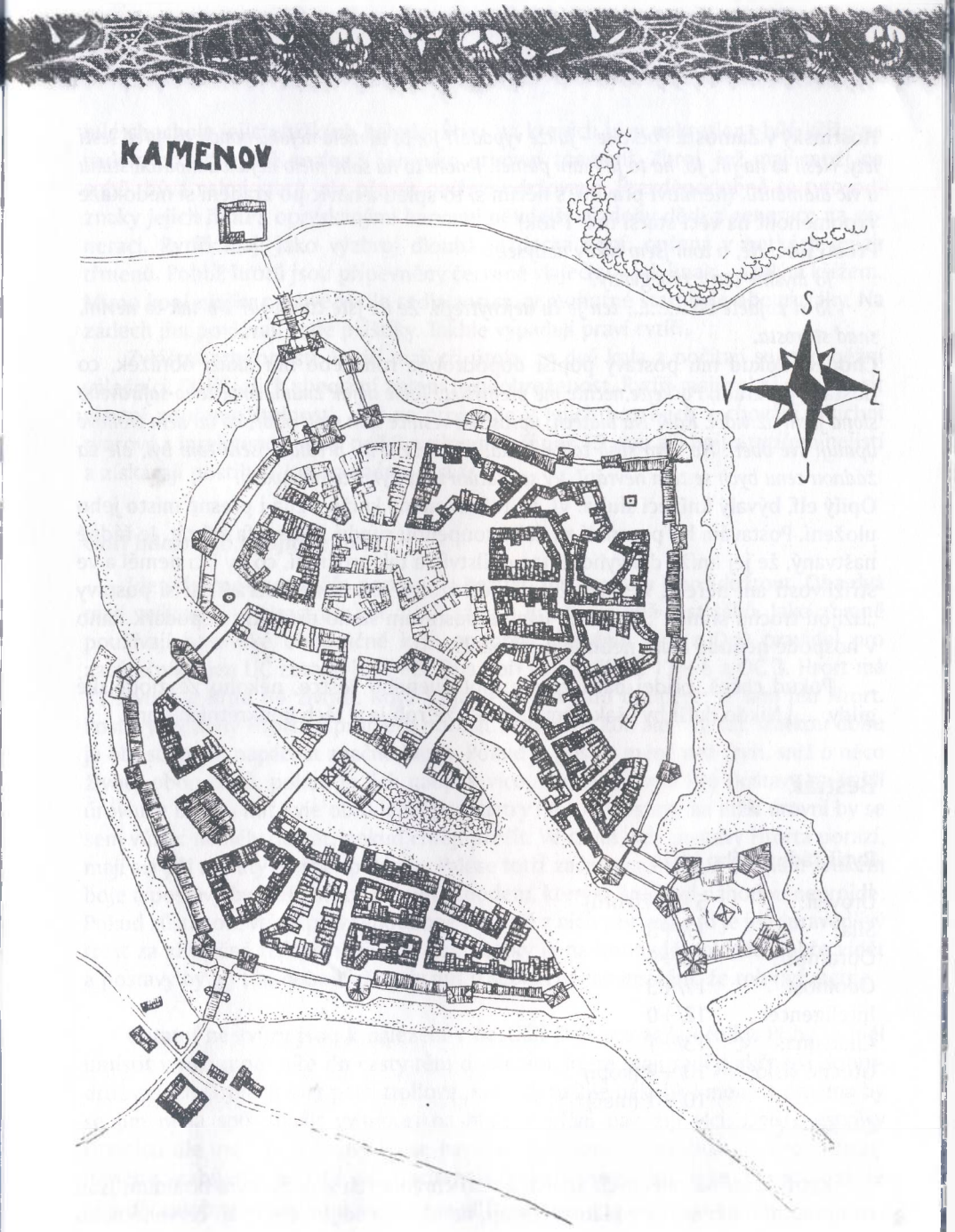
Zámostí – spálená vesnice, jsou tu jen ruiny, co zbyly po trollím nájezdu. Znovu vystavěn jen hostinec a nově velká kasárna. Stojí tu portál.

Helerant – kdysi elfská vesnice, po vytvoření trhliny opuštěná. Nyní tu žije několik malomocných.

Pevnost obrů – vlastně jen pozorovací věž postavená na skalnatém svahu jedné z hor. Notně pobořená, malé dveře rozšířeny na pětimetrovou bránu. Má zadní východ po mílích tunelu ústící na druhé straně kopce. V jediné místnosti věže mají svůj poklad – může tu být vlastně cokoliv, postavy by to neměly stihnout odnést všechno.

Kdo má jaké informace

Poustevník z Kamenovského lesa: *Roh vyrobili elfové, tak to zkuste u nich.*
Mudrc z Kalifovo města: *Ano, slyšel jsem o něm; byl u elfů, ale pak skončil někde v horách.*
Elfský kníže: *Ano, mám ho. Ne, neukážu vám ho, nedám, nepůjčím ani neprodám.*
Elfové: *Ano, má ho kníže, aby zamezil cizáckým nájezdům.*
Elfové (zřídka): *No, víte, možná jsou to jen drby, ale říká se, že se roh rozbil a že ho ukradli.*
Kronikáři – skoro v každé Mavijské vesnici: Popíší družině historii rohu (patřičně zveličené, o rozbití a krádeži ani zmínka)


KAMENOV
S
V
Z
J

Hostinský v Zámostí: *Počkejte – jakže vypadal? Jo, to tu měla nějaká banda asi před šesti lety. Nesli to na jih. Jo, na to já mám paměť. Jenom to na sobě mělo nějakou modrou stuhu a víc diamantů.* (nemluví pravdu, s něčím si to spletl a navíc po zranění si nedokáže vzpomenout na věci starší než 1 rok)

Prostí lidé: *Ne, o tom jsem nikdy neslyšel.*

To myslíte ten z tý legendy?

To si zajděte za ....., ten je tu nejchytřejší. Že už jste tam byli? No tak to nevím, snad starosta.

Chodec: Pokud mu postavy popíší dopodrobna roh nebo mu ukáží obrázek, co dostaly, prozradí: *Počkejte,nechte mě přemýšlet. Tohle nějak znám. Ano, toho safírového slona jsem už viděl. Kde? Na blatech; uprostřed vesnice tam stojí oltář, co na něm trollové upaluji své oběti. Na něm stojí tahle soška. Viděl jsem to, předloni jsem tam byl, ale za žádnou cenu bych se tam nevrátil. Vy se blatům taky vyhněte obloukem.*

Opilý elf, bývalý knížecí sluha: Ví, že roh už nemá kníže a zná i přesné místo jeho uložení. Postavám ho prozradí za další koupenou rundu. Zkus elfa zahrát. Je řádně naštvaný, že jej kníže dal vyhodit (za opilství), a tak prozradí, co by říci neměl a ve střízlivosti ani neřekl. Ví také, že roh je rozbitý, ale to neprozradí, ať si postavy „užijou trochu srandy". Po chvíli usne a postavám se ho probudit nepodaří. Ráno v hospodě nebude a ani nebude k sehnání.

Pokud chceš, přidej další zdroje (pološíleného věštce, někoho ze zlodějské gildy, ...) Nikdo další by však neměl vědět, že roh je u těch konkrétních obrů.

Bestiář

Rytíř řádu Bílého kříže

Úroveň:	5 (50 životů)
Síla:	17/+3
Obratnost:	12/+0
Odolnost:	17/+3
Inteligence:	12/+0
Charisma:	13/+1
Útočné číslo:	10/+3 (kopí)
	10/+1 (meč)
Obranné číslo:	7

Rytíři jezdí na válečných koních zčásti chráněných kroužkovým brněním. Jsou to mohutní muži odění v plátové zbroji, na hlavách se jim třepetají červené nebo

bílé chocholy jejich těžkých helmic. Štíty, na kterých jsou nakresleny bílé kříže na rudém pozadí, jistě neslouží jen jako erbovní znamení. Zbroj, jež mají muži na sobě, bývá velmi stará, ale přesto pečlivě udržovaná. Pravděpodobně se tyto odznaky jejich řádu s oprýskanými barvami někdejší výzdoby dědí z generace na generaci. Rytíři mají jako výzbroj dlouhá jezdecká kopí, opřená v botkách jejich třmenů. Poblíž hrotů jsou připevněny červené vlaječky – jak jinak – s bílým křížem. Mimo kopí mají v pochvě vedle sedla zasunuty mohutné starobylé obouručáky. Na zádech jim povlávají rudé pláštíky. Takhle vypadají praví rytíři.

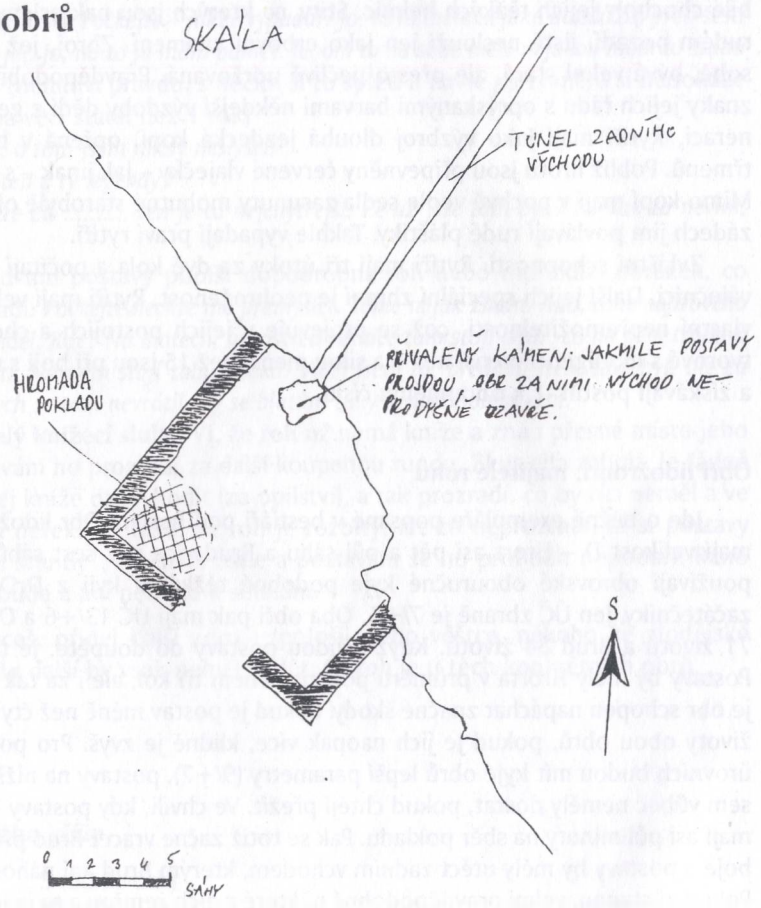
Zvláštní schopnosti: Rytíři mají tři útoky za dvě kola a počítají se jako běžní válečníci. Další jejich speciální zbraní je neohroženost. Rytíři mají velmi silný pocit vlastní nepřemožitelnosti, což se projevuje v jejich postojích a chování. Všichni tvorové s inteligencí menší než 8 a silou menší než 15 jsou při boji s rytířem nejistí a získávají postih -1 k obrannému číslu.

Obři lidožrouti, majitelé rohu

Jde o běžné exempláře popsané v bestiáři pod heslem Obr lidožrout. Oba dva mají velikost D – Hrort asi pět a půl sáhu a Brud více než šest sáhů. Jako zbraně používají obrovské obouručné kyje podobné těžkému kyji z DrD pravidel pro začátečníky, jen ÚČ zbraně je 7/+5. Oba obři pak mají ÚČ 13/+6 a OČ 3. Hrort má 71 životů a Brud 84 životů. Když přijdou postavy do doupěte, je tam jen Hrort. Postavy by měly Hrorta v průměru porazit během tří kol, ale i za tak krátkou dobu je obr schopen napáchat značné škody. Pokud je postav méně než čtyři, sniž o něco životy obou obrů, pokud je jich naopak více, klidně je zvyš. Pro postavy na vyšší úrovních budou mít kyje obrů lepší parametry (9/+7), postavy na nižší úrovni by se sem vůbec neměly dostat, pokud chtějí přežít. Ve chvíli, kdy postavy Hrorta porazí, mají asi půl minuty na sběr pokladu. Pak se totiž začne vracet Brud přilákán zvukem boje a postavy by měly utéct zadním vchodem, kterým Brud ani náhodou neprojde. Pokud zůstanou, velmi pravděpodobně některé z nich zemřou a to je jen spravedlivý trest za zbytečné riskování života. Roh paniky je na hromadě pokladu dobře vidět a postavy by jej tou dobou už měly mít u sebe. Poznamenávám, že roh nefunguje.

Ostatní nestvůry jsou k nalezení v bestiáři DrD pro začátečníky. PJ by je měl umístit v rozumné míře do cesty těm družinám, které mají raději akčnější dobrodružství. Do Trollích blat patří trollové, kterých tu žije několik kmenů a družina by se jim měla spíš snažit vyhnout, na hlídané pláni pak žijí vlci. Další nestvůry rozmísti dle uvážení. Postavy by se navíc měly vyvarovat jakéhokoliv neopodstatněného zabíjení, pokud se nacházejí v Kamenovském lese (v noci si je pravděpodobně najde hon) nebo Lese elfů (najdou si je elfští hraničáři).

Sídlo obrů



Popis Rohu paniky

Jde o bohatě zdobený, asi 50 coulů dlouhý roh jakéhosi východního buvola. Zlato a modré kameny na něm umístěné září nádherným leskem. Rohu však dominuje asi 5 coulů vysoká safírová soška slona se slonovinovými kly umístěná na vršku rohu. Jen cena takového drahokamu musí být nevyčíslitelná. Roh visí na dlouhé modré šňůře protkávané zlatými nitěmi.

To, co postavy najdou, je jen zbytek bez srdce artefaktu, sošky slona. I tak je však cena rohu vysoká a baron rád zaplatí oněch 500 zl. Postavy tak získají sumu, za kterou mohou rok skromně žít.

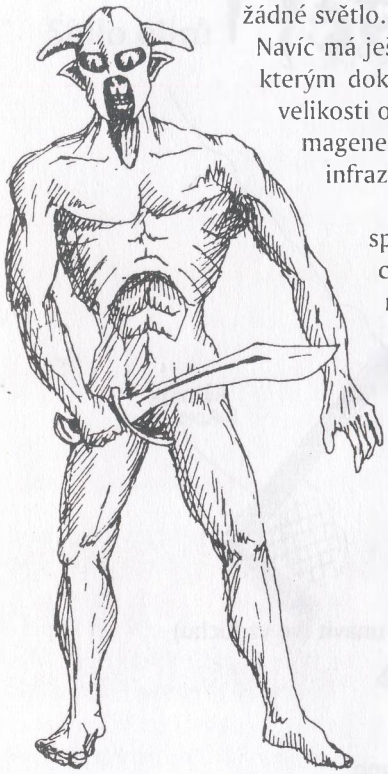
Reigon

Útočné číslo:	(Sil) + zbraň + 3
Obranné číslo:	(+5 + 5 + 3) = 13 (na zemi)
	(+5 + 3) = 8 (ve vzduchu)
Odolnost:	22
Velikost:	B
Zranitelnost:	humanoid
Pohyblivost:	19/humanoid (na zemi)
	23/okřídlenec, ale nemůže se unavit (ve vzduchu)
Manév. schop.:	21
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic

Vložená magen.:	550	700	850	1000	1300
Životaschop.:	5	7	9	11	15
Síla:	11	13	15	17	21
Inteligence:	10	11	12	13	16
Zkušenost:	300	400	600	800	1300
Infrazrak:	15	20	25	30	40
Ultrasluch:	20	30	40	50	70
Magenergie:	20	30	40	50	80

Dalším ze série darkerů (viz Dech draka 1/97 a následující čísla) je Reigon. Tento darker je určen hlavně k upozornění pána na nezvané návštěvníky. Případnému boji se raději vyhne a spěchá oznámit novinky svému pánu.

Reigon je k pátrání a pozorování velice dobře vybaven. Má velmi silný obyčejný zrak. Jeho oči dokáží pracovat velmi dobře se zbytkovým světlem, asi jako oči kočky, a proto vidí i v noci téměř stejně dobře jako ve dne. Má velice dobrý infrazrak (jako trpaslík), který se mu hodí zejména při pohybu jeskyněmi, kde není



žádné světlo. Další výhodou je jeho ultrasluch (jako u králíka). Navíc má ještě velmi silný čich (obyčejný – ne jako hobiti), kterým dokáže na velkou vzdálenost ucítit i oheň (podle velikosti ohně i na několik mil). Reigon také dokáže vidět magenergii, ovšem pouze kouzelnickou. (Údaje pro infrazrak a ultrasluch jsou uvedeny v sázích.)

Mezi jeho základní vlastnosti patří dokonalé splynutí s okolím. Z tohoto důvodu má schopnost chameleóna měnit barvu svého těla. Pokud stojí na místě, je pouhým okem téměř nerozeznatelný. Jen hraničář má dojem, jako by se na něj někdo díval. Pokud se Reigon začne pohybovat, maskování jako by se trochu opožďovalo a Reigon je vidět jako jakási šmouha. Kromě změny barvy má i schopnost v omezené míře měnit tvar těla. Díky tomu se dokáže vmáčknout do díry ve skále či v přítomnosti pána vypadat, jako by na sobě měl oblečení. Barvu svého těla je schopen vědomě ovlivňovat. Při boji mu jeho maskování dává bonus +3 proti ručním zbraním a +6 proti střelným zbraním. Udržování maskování ho stojí 1 mag za každou hodinu.

Reigon umí stopovat. Má v tomto směru schopnosti chodce na téže úrovni. Stejně jako hraničář může své šance zvýšit pomocí magenergie. Dále má Reigon schopnost vylučovat detekční sliz. Ten může rozetřít například napříč cestou a jakmile se někdo nebo něco přiblíží na vzdálenost 1 sáhu, Reigon to okamžitě ví. Neví, co ovšem poplach způsobilo, a pokud to chce zjistit musí se tam podívat. Rozetřený sliz vypadá jako stopa slimáka. Sliz se hodí spíš k hlídání podzemí, kam se ne každý dostane, než na přístupové cesty k hradu.

Reigon ovládá (hlavně na svou ochranu) i jedno útočné kouzlo.

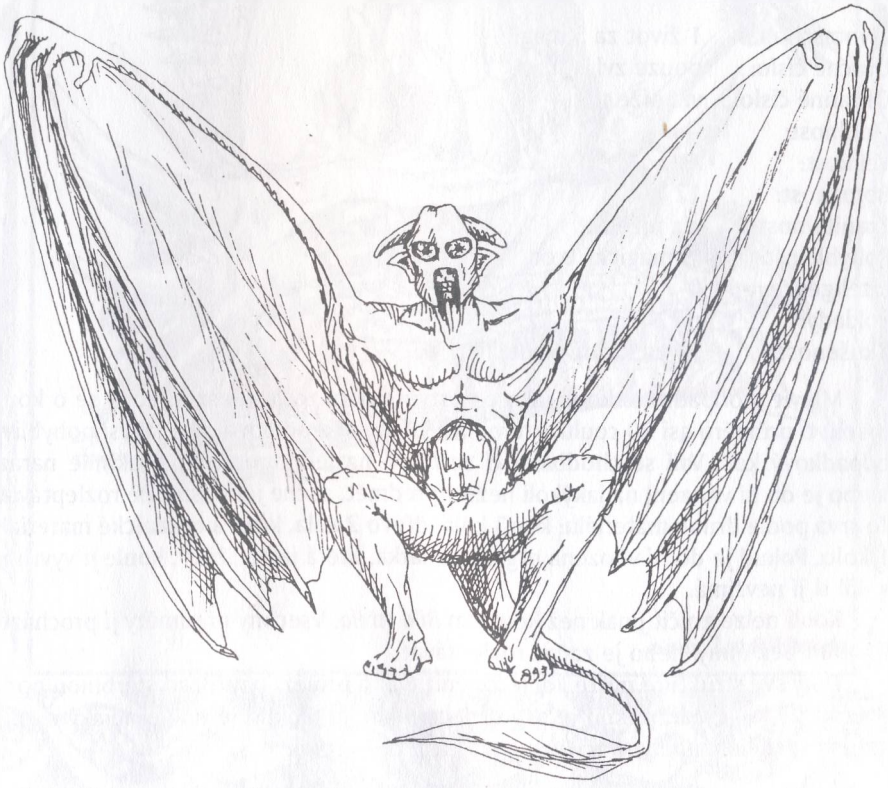
Plamenná koule

magenergie:	5 magů + dle uvážení
dosah:	rovný dosahu ultrasluchu v tu chvíli
rozsah:	koule o průměru 3 sáhy + 1 sáh za každé 2 magy
vyvolání:	1 kolo
trvání:	ihned

Při vyvolání tohoto kouzla Reigon vyplivne ohnivou kouli, která během letu k cíli nabývá na síle i velikosti a při dopadu na cíl vybuchne. Záleží na Reigonovi, kolik magů do kouzla vloží. Základní cena kouzla je 5 magů. Reigon přidává vždy po dvou mazích. Při výbuchu ohnivá koule zraní všechny za 2k6 a za každé dva magy navíc se zranění zvětší o 4 životy. Reigon není proti účinkům tohoto kouzla imunní, takže si musí dávat pozor na sílu výbuchu.

Poslední velmi silnou schopností Reigona je létání. Přestože je létání velmi výhodné, pokud Reigon nemusí tuto schopnost použít, nepoužívá ji. Pokud Reigon létá, některé jeho schopnosti se snižují nebo úplně ruší. Schopnost, kterou není schopen používat, je maskování. Dále se snižuje dosah jeho smyslů – infrazraku, ultrasluchu i čichu – asi na polovinu (zaokrouhluj nahoru).

Pokud chce Reigon použít létání, musí nejprve projít metamorfózou. Reigon dá ruce na prsa a dřepne si. Potom se narovná a jakmile roztáhne ruce, má místo nich křídla a z konce zad mu vyroste asi jeden a půl sáhu dlouhý ocas. Celá přeměna od chvíle, kdy si dá Reigon ruce na prsa, až po roztažení křídel trvá pouze jedno kolo.



Reigon stále ví, kterým směrem a jak daleko je jedinec, kterému má předávat zprávy. Reigon je schopen předávat zprávy telepaticky nejvýše na vzdálenost rovnou dosahu jeho ultrasluchu. Kámen tuto schopnost velmi omezuje. Nejlepší je najít příjemce a doručit zprávu osobně.

Reigonovou oblíbenou zbraní je šavle, ta má částečnou schopnost chameleóna a tak svého pána hned neprozradí. Šavle má sílu 6/+2 a OZ+2. Při používání této šavle má Reigon bonus +2 k útoku i obraně.

Reigon je vyroben z lidského těla. Magenergie potřebná na jeho výrobu je uvedena v tabulce a záleží na oživovateli. Při výrobě Reigona se jedna desetina magenergie potřebné na vyvolání přelije do typového krystalu a zbytek je spotřebován na samotnou přeměnu. Dále jsou na jeho výrobu třeba suroviny v hodnotě rovné jedenáctinásobku dosahu ultrasluchu. Speciální suroviny, kterých je ještě třeba, jsou: trpasličí oči, krollí uši, netopýří křídla (2x), hlava vlka a kočky.

Koule odpadková

Životaschop.:	1 život za 5 magů
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	viz níže
Odolnost:	—
Velikost:	A
Bojovnost:	12
Zranitelnost:	viz níže
Pohyblivost:	19/magický tvor
Inteligence:	0
Poklady:	nic
Zkušenost:	20 za každý život

Mluvit o odpadkové kouli jako o nestvůře není zcela přesné. Jedná se o kouli rosolu o průměru asi 30 coulů, kterou si vytvářejí čarodějové jako jakýsi pohyblivý odpadkový koš. Valí se chodbami či setrvává na jednom místě a jakmile narazí (nebo je do ní vhozen) na jakýkoli neživý předmět, začne jej postupně rozleptávat. To trvá podle druhu materiálu: kov 3 kola, dřevo 2 kola, kůže a organické materiály 1 kolo. Pokud je do ní vhozena organická látka, která ještě „žije", koule ji vyvrhne a dál si jí nevšímá.

Kouli nelze zničit jinak než kouzlem *Bílá střela*. Všechny předměty jí procházejí – buď bez újmy, nebo je začne rozleptávat.

Díky své struktuře může koule změnit tvar a prolézt například štěrbinou pode dveřmi nebo ve zdi, pokud je aspoň 1 coul široká. Pokud je koule nějakým způsobem rozdělena, během tří kol se její části opět spojí.

autor: **Lukáš Hlubek**

autor: **Jaroslav Gerec**

autor: **Zdeněk Šašek**

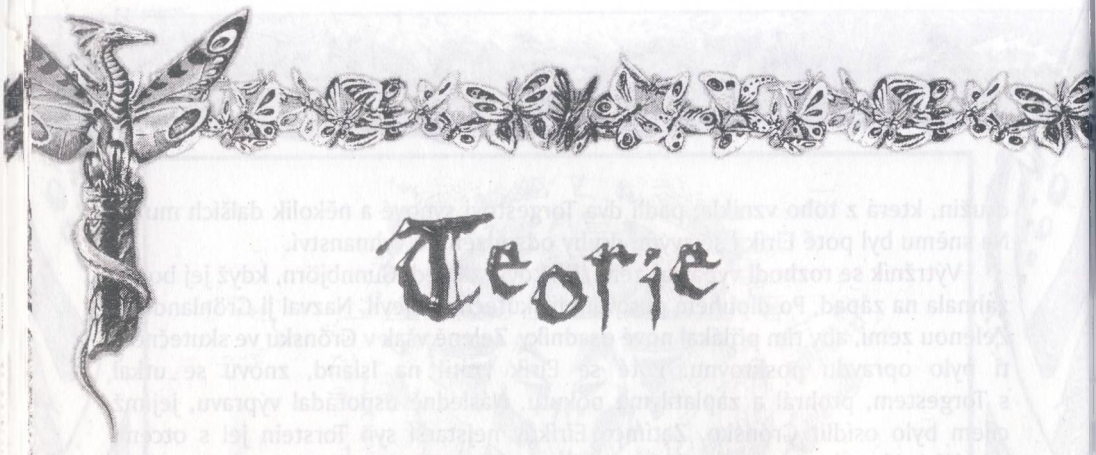
autor: **Filip Bečvář**

družin, která z toho vznikla, padli dva Torgestovi synové a několik dalších mužů. Na sněmu byl poté Eirík i se svými druhy odsouzen do vyhnanství.

Výtržník se rozhodl vypátrat zemi, již kdysi zahlédl Gunnbjörn, když jej bouře zahnala na západ. Po dlouhém putování ji skutečně objevil. Nazval ji Grönlandem, Zelenou zemí, aby tím přilákal nové osadníky. Zeleně však v Grónsku ve skutečnosti bylo opravdu poskrovnu. Poté se Eirík vrátil na Island, znovu se utkal s Torgestem, prohrál a zaplatil mu pokutu. Následně uspořádal výpravu, jejímž cílem bylo osídlit Grónsko. Zatímco Eiríkův nejstarší syn Torstein jel s otcem, mladší Leif v Norsku vstoupil do družiny krále Óláfa Tryggvassona. Jednou král Leifovi přikázal, aby odjel do Grónska šířit křesťanství. Cestou však moře zaneslo Eiríkova syna daleko na západ k dosud neznámé zemi, která překypovala pšenicí a vinnou révou. Přesto nakonec šťastně dorazil do Grónska, kde přesvědčoval obyvatele, že křesťanský bůh je mocnější než staří bohové. Jeho otec jej nechtěl poslouchat, ale jeho matka nechala na dvorci postavit kostel.

Zatím Torstein začal chystat výpravu do země objevené Leifem. Přemluvil i Eiríka, ale po dlouhém bloudění se museli vrátit domů, aniž by dosáhli cíle. Tehdy se Torstein oženil s krásnou Gudrídou, ale jejich statek zachvátil mor a Torsteina sklátil. Eirík vzal Gudrídu k sobě a staral se o ni jako o vlastní dceru. Když do Grónska přijel z Islandu kupec Torfinn, pozval jej Eirík k sobě, aby u něj strávil zimu. Torfinn zatoužil po Gudrídě a Eirík nebyl proti. Když kupec slyšel o nové zemi Vínlandu, Zemi vína, rozhodl se ji osídlit. Na jaře se vydal na cestu a doprovázelo jej sto čtyřicet mužů, z nichž někteří si sebou vzali ženy i dobytek. Výpravě přálo štěstí, takže k Vínlandu nakonec dorazili. Pluli podél pobřeží na jih, až se dostali k ústí veliké řeky. Země zde byla velmi úrodná, zvěře dostatek a podnebí mírné. Torfinn a jeho lidé se zde rozhodli usadit, jenomže brzy se ukázali místní obyvatelé. Měli snědou pleť a seveřané jim začali říkat skrelingové. Nejprve spolu obchodovali, ale později se připlavilo obrovské množství skrelingů v kožených člunech a zaútočili na cizince. Torfinn a jeho lidé se s nimi pustili do boje, ale záhy se rozhodli stáhnout na blízké skalisko, kde by se mohli lépe bránit. Freydís, Eiríkova nemanželská dcera, jim nestačila, protože nosila pod srdcem dítě. Když ji skrelingové dohánělí, vzala ze země odhozený meč, odhalila si prsy a postavila se proti nim. To domorodce tak vyděsilo, že honem naskákali do svých člunů a odpluli. Nicméně Torfinn usoudil, že zde není bezpečno, a proto se jeho lodě rozjely na sever. Země zde byla porostlá divokými, nepřístupnými lesy a nebylo kde přistát. Když se mezi muži začaly stále více stupňovat sváry o ženy, jichž bylo málo, rozhodl se Torfinn vrátit. Cestou ještě zajal pět skrelingů, aby mohl svá vyprávění doložit, a po třech letech strávených na lodi stanul opět na březích Islandu.

pokračování příště



Seznámení se světem

1. část

Jacek Brzeziński

Vést hrách na hrdiny je jedním z nejdůležitějších úkolů Pána jeskyně představit svět, ve kterém se děj odehrává. Může to stejně dobře dělat osobně – popisem toho, co hrdinové prožívají, cítí, vidí, slyší a podobně – nebo prostřednictvím cizích postav, které sám vede. Chyby, kterých se PJ při představování světa může dopustit, jsou nejčastější příčinou nepodařených a nudných her. Většiny těchto chyb je možné se zbavit tréninkem – vedení hry je umění, které vyžaduje mnoho cviku, než dosáhneme dokonalosti. Pokusím se vám ukázat řešení několika s tím souvisejících problémů.

Pro začátek: abys mohl dobře představit svůj svět, musíš ho nejprve znát. Jen málo her se obejde bez konkrétního místa děje. Jde převážně o jednorázové příhody detektivního nebo komediálního typu. Pro delší tažení je svět nezbytný, protože nejprve musí existovat něco, po čem by se hrdinové mohli pohybovat a kde by mohli jednat. Stojí za to nejprve stvořit svět a teprve pak začít dobrodružství – vymýšlení světa v průběhu hry většinou k žádnému cíli nevede.

V jakém světě se tvé dobrodružství odehrává, bude záležet jen na tobě – podle toho, o jaký typ hry jde (fantasy, sci-fi nebo něco jiného), a toho, jak si jej představuješ. PJ, kteří hrají pomocí zvláštních „firemních" systémů, budou jistě využívat k nim náležející světy. Někteří si ale jistě budou chtít vymyslet vlastní, osobitý svět,

který by nejlépe odpovídal jejich požadavkům. Tím spíše, že v současné době je v polštině dostupný prakticky jen jeden scénář (Orchia) a to je málo (na českém trhu je situace obdobná, existuje pouze nedávno vydaný modul *Dvanáct sošek Almiru* – pozn. překl.). Tvoření světů si však nechme na jindy. Tady se budeme zabývat především tím, jak efektivně využít již vymyšlený svět, čili hlavně to, jak vytvářet...

POPIS

Abys udělal hru poutavější, nezapomeň popisovat svět, ve kterém se odehrává. To znamená, že pokud například vejdou postavy do nové místnosti bludiště, nestačí říci: *„Vcházíte do další místnosti."* Je nutné místnost také popsat. A to pokud možno ne takto: *„Vidíte dvoje dveře, jedny nalevo, druhé napravo. Kudy půjdete?"* Hra na hrdinz nemá předem pevně daný scénář! Dokonce i když je místnost z našeho příkladu skutečně natolik nepodstatná, že si tam hrdinové nemají co prohlédnout, neznamená to, že to nemohou chtít udělat. Konec konců, i když nic nehledají, něco přece vidí, že? Ostatně jen PJ ví, že tam není nic zajímavého. Ani hráči to nemusí vědět, natož postavy, které vedou. Navíc vždy musíme brát v úvahu i atmosféru, kterou vytvářejí právě popisy. Copak není lepší říci: *„Vcházíte do malé jeskyně. Celá podlaha je pokryta prachem a úlomky skály, ve vzduchu se vznáší nepříjemný hnilobný zápach, stěny jsou porostlé mechem..."* a tak dále. Je to dosti standardní příklad; popis možná není ničím zvláštní, ale hráči si aspoň mohou lépe představit místo, kde se jejich hrdinové nacházejí. A o to tady přece jde – protože potom budou také mnohem realističtěji reagovat.

Snaž se vždy popisovat svět tak, jak jej hrdinové vnímají – pomocí jejich smyslů. Popisuj co vidí, slyší nebo cítí. I když se to nezdá, popis toho, co postavy slyší a cítí, je stejně důležitý jako toho, co vidí. Tyto informace dodávají hře nový rozměr – a kromě toho i ony umožňují lépe si situaci představit. Řekneš-li: *„Mimochodem – cítíte zápach, jako byste seděli tam, kam chodil troll, hmmmm, týden vykonávat potřebu,"* hráči jistě lépe porozumí specifice daného místa. Například zvuky mohou sehrát veledůležitou úlohu – především jako informační prvek (naslouchání, zvuk určité činnosti, tón hlasu) a také jako prvek situační (zvuky města, zpěv ptáků v lese – a konečně i výmluvné ticho). I zápach může mít kromě poznávací i informační hodnotu.

A nezapomeň – nikdy neříkej víc, než čeho si hrdinové mohou všimnout, ani informace nezatajuj. Řekneš-li příliš mnoho, chováš se nerealisticky. Nemusíš důkladně popisovat něco, čeho si hrdinové nemohou všimnout (*„Vcházíš do místnosti. Vidíš několik skříní a tajný vchod schovaný za jednou z nich."*) Vezmi v úvahu i rychlost děje a omezenou pozorovací schopnost postavy – někdy si během krátkého okamžiku nevšimne všeho. Občas něco nepostřehneš, pokud se nerozhlížíš pozorně nebo jsi zrovna zaujatý něčím jiným. Popis některých detailů může klidně počkat, až

se na ně hráči zeptají. Kromě toho si pamatuj, že postavy mají jistá omezení; mají oči jen z jedné strany hlavy, občas myslí na něco jiného a podobně – jako v životě.

Velmi dobrým návykem je užívání obratů: *„...zdá se ti, že..."*, *„...pravděpodobně..."*, *„...možná..."* atd. Existují proto dva důvody. Za prvé – postava si ve skutečnosti není nikdy vším naprosto jistá. Protože odkud má s jistotou vědět, že v určité místnosti není ukrytý sejf? Možná ho jenom nevidí. A možná je tak dobře schovaný, že si ho prostě nevšimla. Pokud řekneš: *„Nikoho nevidíš!"* není to totéž jako *„Nikdo tam není!"*, že? Proto je možné říci: *„Zdá se ti, že tam nikdo není..."* Druhým důvodem, proč používat takovéto obraty, je prvek nejistoty, dodatečně vnášený do hry – trocha emocí navíc...

Při popisu rozměrů, času a jiných číselných hodnot se snaž nebýt příliš důkladný. Dokud hrdinové nebudou mít příležitost něco si pečlivě prohlédnout nebo změřit, nemusí to znát příliš podrobně *(„Vcházíš do místnosti 3,30 m krát 4,45 m krát 3,152 m.")*. Odkud taky? V takových případech používej buď velmi obecný popis (malý, velký, střední) nebo srovnání *(„Seděl jsi tam asi stejně dlouho, jako v minulém případě"; „Pokoj je asi stejně velký jako ten, ve kterém bydlíš")*. Poutavé jsou zejména ta přirovnání, ve kterých srovnáváš s něčím ze světa hry a ne ze světa skutečného *(„Postýlka dlouhá jako trpasličí vous...")*. Jsou potom realističtější a hráč si může trochu víc popřemýšlet...

Srovnání ostatně stojí za to použít i za jiných okolností – pro popis jistých vjemů, ať už zrakových nebo sluchových, hmatových, čichových či chuťových. Znázorní situaci lépe než obyčejná adjektiva (jako v příkladu se zápachem – kdybys řekl: *„Je tam velký smrad,"* už by to nemělo ten správný efekt...).

Na druhou stranu – nesnaž se příliš omezovat popisy, ani je příliš nezamotávej. Často se vyskytují situace, kdy PJ je při popisu přehnaně skoupý, a když se ho hráči vyptávají na podrobnosti, rozhodne se, že prohlížení všeho okolo jim zabralo tolik času, že se díky tomu něco nepovedlo (PJ: *„Vcházíte do místnosti. Vidíte dveře a skříň."* Hráč: *„Z čeho je podlaha?"* PJ: *„Z dlaždic."* Hráč: *„Jakých?"* PJ: *„Kamenných."* Hráč: *„Jak jsou velké?"* PJ: *„Zatímco si je prohlížíš, útočí na tebe tři kostlivci a čtyři ghúlové, kteří se vynořili zpoza skříně."*). Často prostě hráči jen chtějí vědět, co jejich hrdinové v daném okamžiku skutečně vidí – může se to týkat stejně tak vzhledu kliky u dveří, velikosti dlaždic nebo výšky místnosti, jako počtu bytostí nacházejících se uvnitř – všechno to jsou věci, které je možno zaregistrovat během okamžiku, leda by děj běžel tak rychle, že PJ hráčům záměrně nic neřekne, protože si ničeho nestihnou všimnout... V každé nové situaci se snaž hráčům co nejlépe popsat, co jejich postavy mohou v dané chvíli vidět, slyšet, cítit, přičemž pozornost zaměř na nejvýraznější, do očí bijící podrobnosti.

pokračování příště

přeložila Zuzana Hanešková

Mistrovství v BattleTechu a Aréně

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Na letošním GameConu proběhlo finále Mezinárodního mistrovství ČR v BattleTechu. Pro příští rok počítáme se stejnou akcí nejen v BattleTechu, ale i v Aréně.

Akce bude probíhat dlouhodobě podobnou formou, jako jsou pásmové a mezipásmové turnaje v šachu. Účastníci obou turnajů budou rozděleni do skupin podle místa bydliště. Hráči ve skupině se budou muset sami na základě dodaných adres a telefonů zkontaktovat a sehrát v příslušném kole každý s každým dva zápasy, a to v době, kterou si hráči sami dohodnou. Důležité pouze bude, aby všechny zápasy byly odehrány do uzávěrky příslušného kola stanovené organizátorem. Není tudíž třeba obávat se nějakých shora nařízených striktních termínů. Pro první kolo počítej s dojížděním cca 50 km, záleží na počtu účastníků a jejich plošném rozložení.

Rozdělení do skupin a stanovení termínů jednotlivých kol bude provedeno až po definitivní uzávěrce přihlášek. Přesné propozice dostanou přihlášení poštou nebo e-mailem. Zde jen tolik, že v prvním kole budou scénáře jednosušší, v dalších kolech se obtížnost bude stupňovat. Z výsledků odehraných zápasů bude sestaven celostátní žebříček.

Je samozřejmě možné zúčastnit se obou akcí současně. Nejlepší čtyři z každého Mistrovství budou opět pozváni na finále na GameCon '99.

Máš-li o tuto akci zájem, vyplň prosím přiloženou přihlášku a pošli ji na adresu **Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3**. Přihlášku je možné poslat i e-mailem na AQUILA@ALTAR.CZ nebo prostřednictvím WWW stránek Altaru (HTTP://WWW.ALTAR.CZ). Pokud se přihlásíš závazně a seznáš, že z nějakých důvodů se nebudeš moci zúčastnit (přece jen do začátku turnaje zbývá ještě dlouhá doba), nezapomeň nám to neprodleně oznámit.

Uzávěrka závazných přihlášek je 31. 10. 1998 (tj. je nutné poslat přihlášku tak, abychom ji k tomuto datu měli v ruce, v případě krajní časové nouze se lze přihlásit i telefonicky 02 / 73 65 36), během první půlky listopadu bude provedeno rozdělení hráčů do skupin.

Přihláška

Přihlašuji se ○ předběžně — ○ závazně

na Mezinárodní mistrovství ČR v ☐ BattleTechu

☐ Aréně

Jméno: . . . . . Příjmení: . . . . . .

Ulice a číslo: . . . . . .

Obec: . . . . . PSČ: . . . . . .

Tel. (vč. předvolby): . . . . . E-mail: . . . . . .

Rok narození: . . . . . .

Herní oblast (v případě, že není totožná s bydlištěm, např.

u studentů na internátě nebo na kolejích): . . . . . .

Mohu u sebe nechat přespat . . . . osob(y), které si přivezou

vlastní spacák, ev. karimatku.

Jsem ochoten dojíždět cca . . . . . km.

Datum: . . . . . Podpis: . . . . . .

Časopis Dech draka vyhlašuje 8. ročník soutěže „O spár Zlatého draka"

1) Soutěž „O spár Zlatého draka" je soutěží o nejlepší jeskyni ke hře Dračí doupě. Jeskyní se rozumí jedno ucelené dobrodružství, které obsahuje:

a) informace o světě, kde se děj odehrává,

b) zápletku,

c) mapu, včetně popisu a vysvětlivek,

d) návod a poznámky pro PJ.

Jeskyně musí být hratelná, tj. podle uvedených podkladů musí být schopen toto dobrodružství řídit libovolný PJ.

2) Jeskyně musí být psána česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Obrázky musí být přehledné!

3) Každý účastník musí zaslat celkem tři totožné exempláře své jeskyně.

4) Příspěvek může být zaslán též na disketě – text v ASCII formátu pro DOS (žádné AmiPro, MS Word apod.), obrázky ve formátu BMP, PCX, TIFF, DNG. K disketě přiložte kontrolní výtisk.

5) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků libovolného námětu a délky.

6) Uzávěrka soutěže je 31. prosince 1998.

Příspěvky označené „Zlatý spár" zasílejte na adresu:
Dech draka, P. O. BOX 429, 701 00 Ostrava 1.

Vyhlášení výsledků proběhne na GameConu '99. Vítěz obdrží nejnovější verzi kreslicího programu Dungeon Editor, účastníci na 2. a 3. místě cínové figurky k DrD, všichni tři pak předplatné Dechu draka na rok 2000.

O spár Zlatého draka '97

Tento ročník byl konečně bohatší na příspěvky – z celkového počtu 15 jich předběžným výběrem prošlo 10. Mezi nimi porota rozhodla takto:

1. místo: Michal Novotný – Bitva o Tyr
2. místo: Daniel Mentlík – Hledání Rohu paniky
3. místo: Filip Ćwierz – Dvojník
4. místo: Jiří Piškula – Dědictví otců

Na dalších místech se již bez určení pořadí umístily příspěvky Klášterní tajemství (Lukáš Formánek), Legendy Podseverohoří (Radovan Vlk), Strašidelná loď (Pavel Havránek), Strašidelný hrad (Dan Blažke), Výprava na Černého rytíře (Josef Kratochvíl), Země písku (Jan Biedermann).

Všem zúčastněným děkujeme a budeme se těšit na jejich příspěvky v dalším ročníku této soutěže.

Recenze

Oko světa

Jednoho pošmourného dne se na pultech knihkupectví, dlouho zmítaných absolutním nedostatkem jakéhokoli čtiva z oblasti fantasy, zjevila *kniha*. Zpočátku na to nevypadala. Byla modrá, vypadala docela pěkně a hlavně tlustě. Stála dvě stovky, takže tím docela odrazovala. Vydalo ji vydavatelství Návrat a tak by si člověk, neznalý věci, mohl myslet, že se jedná o nějakou další trilogii ze světů TSR. Leč, nemohlo by být většího omylu. Protože autorem je Robert Jordan a tou knihou není nic jiného, než *Oko světa*, první část kongeniálního cyklu *Kolo času*. Dlužno dodat, že česká republika byla jednou z mála zemí, kde byl Robert Jordan svým autorským uměním znám pouze z několika knih o Conanovi. Dá se říci, že díky vydavatelství Návrat byla zacelena další mezera ve vzdělání každého fantasy maniaka.

Příběh začíná více než klasicky. Hlavní hrdina je ovčák Rand, který žije se svým otcem někde ve Vyšném Horném (tj. v zapadlé vísce Dvouříčí). Společně se chystají na slavnosti jara do vesnice, ale nic není tak, jak to bývalo každým rokem. Zima je pořád tuhá, na stromech neraší pupeny a ve vzduchu není cítit jaro, i když by už dávno mělo rozesmívat všechny, kdo takové věci vnímají. Napětí se stupňuje ve chvíli, kdy přijíždí kupec a přiváží znepokojivé zprávy o tom, že Drak Znovuzrozený opět povstal, aby obrátil váhy dobra a zla na svou stranu. Navíc místní vědma vždy po dotazu kdy skončí zima, jen beze slova zmizí.

Pomaličku začíná být jasné, že Rand si letošních Jarnic příliš neužije, zvláště když se ve Dvouříčí objeví záhadná paní Moirain se

svým sluhou. Stále by si člověk mohl říci, že se vše může ještě vyvinout jinak, než by se dalo očekávat. Ale ve chvíli, kdy do vesnice vtrhne horda trolloků, před kterými musí Rand s Moirain a se svými přáteli Perrinem, Matem a kejklířem Tomem uprchnout, je jasné, že před námi leží další epická fantasy se standardní zápletkou.

Tohle je však asi jediná výtka, kterou bych vůči prvnímu dílu cyklu *Kolo času* měl. Stačí si přečíst prvních třicet stran knihy a můžu Vám garantovat, že už se neodtrhnete. Kdybych měl styl vyprávění k někomu přirovnat, asi bych se přiklonil k Davidu Eddingsovi. Jen s tím rozdílem, že na rozdíl od vydavatelství Classic mám pocit, že po překladatelce text alespoň někdo četl. Překlad je velice pečlivý, jak se už koneckonců u paní Krejčové stalo zvykem. To jméno si zapamatujte, je zárukou skutečně vysoké profesní kvality. A pokud si nedokážete vzpomenout, kde jste ho už četli, jedná se o stejnou paní, která nám tak dobře překládá všechny knihy Davida Gemmela.

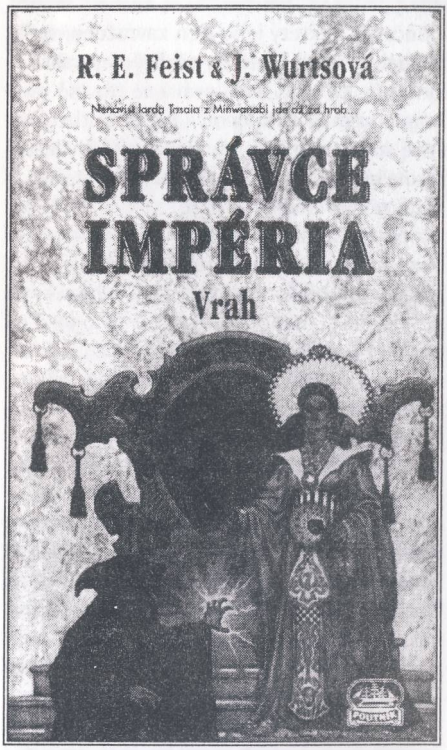
Zbývá už jen dodat, že se asi máme na co těšit. *Oko světa* má dva svazky, stejně jako další tři díly, které vydavatel avizuje na konci knihy. Jen ať už jsou na pultě! Vždyť nemastných, neslaných slátanin v otřesných překladech už bylo dost, teď by to chtělo další tak dobrou knihu, jako je Jordanovo *Oko světa*.

Robert Jordan: Oko světa 1. Přel. Dana Krejčová. Obálka Darrel K. Sweet. Brno, Návrat 1998. 375 s. + 11 s. dodatků. 199 Kč.

Robert Pilch

Správce Impéria – Vrah

A už tu máme třetí část trilogie o kelewanském Impériu – tedy první díl třetí části. Hlavní hrdinkou je stále Mara z Acoma – už dávno ne děvčátko stojící tváří v tvář nenávisti daleko mocnějších domů, ale silná, inteligentní a mocná žena a matka, která zamýšlí obrátit způsob života v prastaré říši vzhůru nohama, a pilně na tom pracuje. Její titul – Ochránce Impéria – jí propůjčuje úctu prostého lidu, její novotářství jí však zaručuje plynulý přísun mocných nepřátel, ač se jí samotné chvíli zdá, že žije v bezpečí.



Kevin je definitivně v trapu (jen Mara si občas zalituje) a s ním i konfrontace života na Kelewanu a Midkemii, není však už tak nutná, neboť sémě změn v tisíciletém císařství už je důkladně zaseto. Otrokův malý synek Justin (adoptovaný milujícím Hokanuem z Šinzawai) má sotva tři roky, když začnou dopadat rány osudu. Autor a autorka se tentokrát s postavami nepárali, na věk nehleděli, a připravili nám několik dojemných mrtvolek i ohavných

mrtvol. A kupu intrik, ovšem ne tak oficiálních, jako dřív. Motá se tu Jiro z Anasati, kdysi Marou odvržený a teď hořce nenávidějící; z temných koutů vyskakují stíny již vyhubených Minwanabi; spolek nájemných vrahů Hamoi aktivně nájemně vraždí (chvílemi jsem se mírně nevhodně smála, když se mi vybavovaly paralely s Pratchettovým cechem vrahů) a občas je některý jeho člen zavražděn; vrchní špeh Arakasi špehuje, ošklivě naturalisticky mučí, zvrací a zamilovává se (to mě překvapil, vážně); dům Acoma by se ocitl v Červené knize ohrožených domů, kdyby něco takového císař vedl; Mara rodí děti nevhodného pohlaví (ačkoliv, jestli bude malá Kesuma po ní, myslím, že na pohlaví opravdu nebude záležet); mágové se pletou do věcí, do kterých jim podle všeho nic není, a hrají si na nevyžádané rozhodčí; tvorové cho-ja činí podivné narážky na dávnou smlouvu; z Midkemie se dováží káva, čaj a čokoláda; z Mary se stává bojovnice za mír a život dětí (a bojuje opravdu krvelačně)... a vůbec...

Celý díl skýtá vskutku lákavý rozjezd pro zbývající knihu, Císaře. Vypadá to, že se dům Acoma obuje přímo do Ctihodných, na což se upřímně těším. Po útlumu v „Milenci" *Impérium* zase poněkud nabralo dech, ač v určitých místech jsem nechápala, kdo koho najal či nenajal k hubení Mary. Docela nám ubylo výrazných postav – zůstala jen Mara a snad Arakasi, ostatní (včetně Mařina dobrotivého manžela) tvoří jen jakýsi šum na pozadí. Císař Ichindar, který by ve skutečnosti měl velet a který prosadil tak zásadní změny v tsuranské společnosti, je líčen hlavně jako mírně posmutnělý zmatkář, neschopný zplodit syna a zvládnout svůj poněkud přemnožený harém. Docela by se hodil nějaký spojenec. Nu, a nejen Maře, ale i mi chybí Kevin, aby vnesl trochu humoru.

U třetí části trilogie mi přišlo už poněkud zbytečné upozornění redakce na transkripci jmen odlišnou od Ságy Trhlinové války. Mírně mě zamrzelo, že se mi přes veškerou opatrnost čtenáře vytrénovaného brožovanou literaturou při čtení prolomil hřbet knihy – a barva obálky překonala má očekávání, zvolená barevnost ve mně vzbudila skutečnou nechuť. Redakční práce je však tradičně pečlivá a překlad sám čtivý.

Raymond E. Feist, Janny Wurtsová: Správce Impéria – díl I., Vrah. Přel. Robert Čapek. Obálka Don Maitz. Praha, United Fans a.s., knižní řada Poutník, 1998. 377 s., 179 Kč.

Hana Vlčinská

Pohádka pouze pro dospělé

Byl jednou jeden mladík s hudebními vlohami, který se jen tak toulal po světě. Na živobytí si vydělával jako trubadůr. Navštěvoval hostince, statky, i královské dvory a hrával za skývu chleba, za pohár vína, nebo jen za nocleh. Chodil po světě sám, protože jeho dobrotivý učitel zemřel šípem zlotřilých lupičů a na celém světě neexistoval nikdo, kdo by se o znovuosiřivšího šestnáctiletého chlapce postaral.

Zdálo by se, že na hradě Royale by konečně mohl Alarik najít své štěstí: král si jej oblíbil, princ ještě více a princezna... Ta rovnou k mladému chlapci zahoří čistou láskou (která se po několika stránkách mění spíš v čistě fyzickou záležitost). Láska k princezně dokonce dojde svého naplnění, ale vše je vyzrazeno proradnou komornou a Alarik prchá na poslední chvíli z princezniny komnaty. Ke svému úniku náš hrdina použije svou nadpřirozenou schopnost přemístit se na jakékoli jiné místo. Za to je obviněn z čarodějnictví. Nikdo mu sice nic nedokáže, ale vzhledem k tomu, že zneuctil panovníkovu dceru, musí se vydat zase dál do světa.

Po cestě narazí na téměř opuštěnou hospodu, kde nachází další přechodný pobyt a další milující náruč. Později však zjistí, že hospoda není jen obyčejnou hospodou, ale lupičským doupětem, a tak se svou milenkou Mizzelou prchá. Nebudu pokračovat dalším výčtem dobrodružství, důležité však je, že Alarik najde svou původní rodinu, nepohodne se s ní a vydává se dále na cestu. V této chvíli kniha končí.

Román *Zrozen k vyhnanství* nepostrádá klasické atributy pohádek a dívčích románků. Na straně jedné je sirotek s magickými schopnostmi, který se učí je ovládat, na straně druhé láska k vysoce postavené dívce, kde je překážkou konzervativní otec. Chlapec je prostý chuďas, který nakonec zjistí, že je druhorozený syn nejmocnějšího z baronů. Ale... Autorka (podle mého názoru u této knihy nemůže být pochyb, že se jedná o ženu) všechna tato klišé staví na hlavu. Na pohádku se tu příliš mnoho souloží, do dívčího románku zase chybí šťastný konec ve stylu „chudý dělník si vzal bohatou továrníkovu dceru". Přesto se jedná o knihu velice čtivě napsanou a celkový dojem je více než příznivý.

Poté, co jsem v poslední době dostal do ruky několik knih z vydavatelství Perseus, mi to nedá, abych se nevyjádřil ke vzrůstající kvalitě obálek. Je dobře, že určitou část produkce této firmy ilustruje Petr Bauer, protože se jedná o autora kvalitního a zkušeného. Vydavatel nám tím dává najevo, že ne vždy je zahraniční obálka tím nejlepším. Škoda jen poměrně tuhého kartonu na obálce, působí na mne jaksi nepatřičně.

Co se týče překladu, začínám si pomalu zvykat na to, že většina textů by potřebovala ještě jednu korekturu k „začištění". Při docela pečlivé překladatelské práci to trochu zamrzí, když na vás vybafne taková věc, jako „....aby mohl načerpat potravu..." (str. 52). Rovněž velice častou chybou překladatele (a hlavně korektora), je rozdíl mezi slovy „dobýt" a „dobít". Často se dozvídáme, že „s takovou hrad nikdo nedobije". Přijde mi to trochu líto, protože kniha je jinak přeložena velice čtivě.

Celkově vzato se jedná o velice příjemnou hříčku za dnes už lidovou cenu 129 korun. Doporučuji všem dospělým (a vy, kteří ještě nemáte osmnáct let, představte si na obálce hvězdičku).

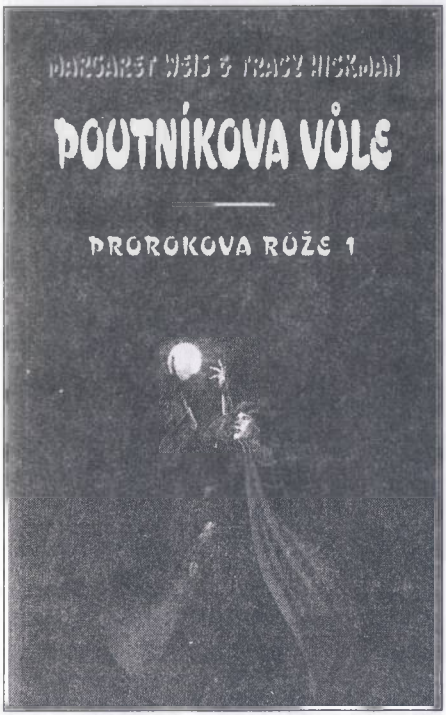
Phyllis Eisenstein: Zrozen k vyhnanství. Přel. Petr Černý. Obálka Petr Bauer. Plzeň, Perseus 1998. 229 s. 129 Kč.

Robert Pilch

Poutníkova vůle

Vydavatelská politika některých nakladatelů mě už začíná pořádně štvát. Jsou vydavatelé, kteří mají pocit, že si mohou s lidmi dělat co chtějí. Typickým příkladem je vydavatelství Návrat. Ani by mi tak nevadilo, že se věnují vydávání několika cyklů najednou (konec konců, alespoň má každý člověk možnost si vybrat ten svůj), ale vydávat několik cyklů stejných autorů najednou se mi zdá poněkud podivné. Ale abych byl konkrétnější: Vydavatel, pan Radomír Suchánek (nevidím důvod, proč nejmenovat, vždyť své jméno uvádí v tiráži každé své knihy a občas i na obálce) nás zásobuje víceméně pravidelně novými a novými knihami z cyklu *Dragonlance*. Souběžně však začal vydávat také další cyklus stejných autorů, šestidílnou *Bránu smrti*. Díky tomu ani jeden cyklus nevychází v rozumném tempu a další díly odkapávají snad ještě pomaleji, než med z láhve. A jako by to nestačilo, v nedávné době vyšla další kniha stejných autorů, první díl trilogie *Prorokova růže*, tlustospis *Poutníkova vůle*. Promiňte mi můj předchozí výlev, ale myslím si, že by někdo už konečně měl dát vydavatelům najevo, co si myslí čtenáři. A teď k věci.

Hlavní myšlenkou knihy je panteon soupeřících bohů, kteří usoudili, že rovnováha ve vesmíru není nic pro ně. Vzhledem k tomu, že ne všechny podrazy se dají provádět na nebesích, rozhodli se bohové, že ke svým svárům využijí národy, kterým vládnou. Quarus, bůh Reality, Chtivosti a Práva je právě tím, kdo se ze všech sil snaží zotročit národy pouštních nomádů, kteří patří pod správu boha Achrana, zvaného Poutník. Jednou z mála možností, jak tomu Achran může zabránit, je spojit dva pouštní národy manželstvím dcery náčelníka jednoho rodu se synem náčelníka rodu druhého. Zapomněl však na jednu maličkost – oba národy se k smrti nenávidí a když bůh své rozhodnutí tlumočí lidem, vzepřou se. A tady někde začíná nejzajímavější část knihy. Rodičové sice nakonec poslechnou vůli svého boha, ale děti (znáte to) jsou rozhodně proti. Scéna, kdy ženich musí být k obřadu přinesen, protože prostě přebral kumysu, aby se nějak smířil se svým údělem, a nevěsta je pro změnu přivedena v poutech (to aby nespáchala sebevraždu), stojí za vychutnání. Ve chvíli, kdy jsem se pohyboval v těchto místech knihy, měl jsem dojem, že si budu muset na zavedenou autorskou dvojici opravit názor k lepšímu. Leč nestalo se.



Vzápětí po této téměř geniální scéně začne spád knihy zpomalovat, až se zastaví docela. Ke slovu se opět dostávají rozvláčné

odstavce popisů, nic neříkající dialogy a přesuny hrdinů z místa na místo, jen aby se zaplnily stránky. Ještě že se občas objeví pasáže s mladým džinem a jeho unesenou milou. Měl jsem obrovské problémy knihu dočíst.

Co říci závěrem? Je škoda dobrého nápadu s nomádsko-orientálním prostředím, a vlastně celé první půlky knihy. Druhá polovina tyto kvality totálně zabila a donutila mě setrvat v ne příliš lichotivém názoru na oba autory. Takže, pokud se mě někdo zeptá, jestli si koupím druhý díl (pakliže ho vydavatelství Návrat v dohledné době vydá), odpovím: Děkuji, nechci.

Margaret Weis a Tracy Hickman: Poutníkova vůle. Přel. Jana Bělohlávková. Obálka Larry Elmore. Brno, Návrat 1998. 440 s. 199 Kč.

Robert Pilch

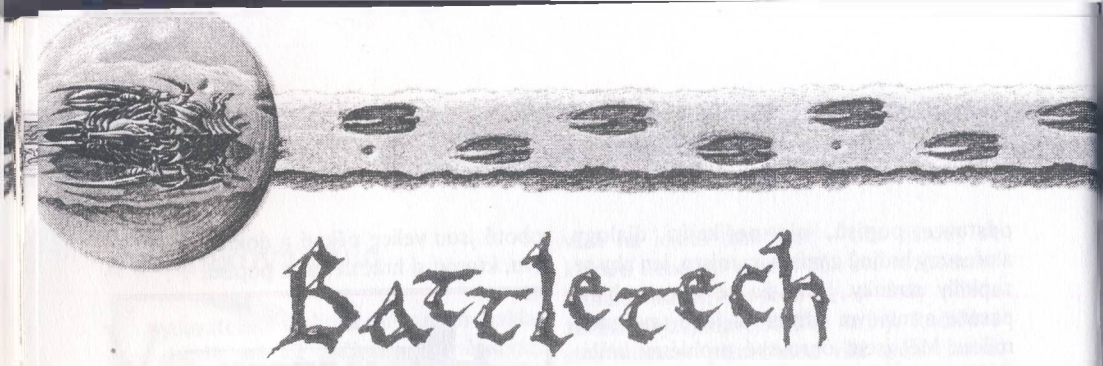
Rančerem v budoucnosti

Už jsme si zvykli, že zhruba co pátý gamebook Fighting Fantasy patří do žánru sci-fi. Tentokrát ale nebudeme poletovat po planetách. Jde o „kříženec BattleTechu a Jurského parku" – hrdina se kromě nepřátelských okupantů musí potýkat i s dinosaury (jejichž mírnější odrůdy jsou v zemi Thalos ekvivalentem dobytka, o který se moderní „kovbojové" starají s pomocí obřích robotů) a většinu soubojů absolvuje v kokpitu bojového (zpočátku vlastně spíš nebojového) robota. Dlužno říci, že s těmi si autoři opravdu dali práci (včetně soubojového systému) – mnoho robotů má různé zvláštní bojové schopnosti; i takoví, kteří k boji vůbec nejsou určeni (například těžební robot – když zaútočí lžící rypadla, nezasáhne příliš často, ale pokud ano, stojí ta rána opravdu za to). Také doprovodné ilustrace robotů jsou velice pěkné a dokreslují představu, kterou si hráč utvoří z popisu.

Na tomto gamebooku oceňuji zejména celkovou koncepci – hrdina se může pohybovat mezi několika městy a pokud nějaké při své cestě mine, nic mu nebrání se do něj vrátit, prozkoumat ho a případně získat potřebné vybavení. Dalším kladem je též existence několika rozdílných cest k úspěšnému konci; záleží jen na hráči, zda se k němu dobere silou, chytrostí či kombinací obého. Nechybí ani různé drobné vtípky zpestřující hru. Mezi sci-fi gamebooky patří rozhodně k nadprůměrným a v celkovém hodnocení rovněž k těm lepším.

S. Jackson a I. Livingstone: Komando robotů. Přel. Martin Kučera. Obálka David Martin, ilustrace Gary Mayes. Plzeň, Perseus 1998. 80 Kč.

-mk-



Mistrovství ČR v BattleTechu

Scénář pro 2. kolo turnaje

Co je doma, to se počítá

Nástin situace

Ve sledované oblasti neustále probíhají boje.

Obráncův vrtulník, převážející životně důležité zásoby na předsunutou výzvědnou základnu, byl zasažen dalekonosnou raketou, v důsledku čehož havaroval nehluboko v nepřátelském území. Nepřítel se domníval, že vrtulník byl zničen, a nepátral po něm. Posádka však naštěstí havárii přežila, i náklad zůstal nepoškozen. Obránce ihned vyslal ze základny kompletní falangu, aby vyzvedla posádku i náklad a dopravila je zpět. Této falanze se nepozorovaně podařilo proniknout za frontu i vypátrat havarovaný letoun a nyní se i se dvěma kontejnery nákladu vrací zpět.

Útočník podnikl překvapivý atak a podařilo se mu posunout linii fronty hlouběji na nepřátelské území. Boje však trvaly déle, než očekával, takže nyní má kritický nedostatek munice a náhradních dílů k okamžitým opravám. Proto velitelství vyslalo ze skladiště, které zůstalo v týlu fronty, kompletní falangu, aby přinesla potřebný materiál, a útočník tak mohl zpečetit vítězství.

Co čert nechtěl, jistě tušíš, co se stalo – obě falangy se v půli cesty potkaly.

Příprava hry

Rozložte mapy, jak ukazuje obrázek ke scénáři č. 2 v BT4, respektive č. 3 v BT3 (Zkouška ohněm), tj. sloupec xx18 levé (západní) mapy bude sousedit se sloupcem xx01 pravé (východní) mapy.

Tvorba falang

Falanga je tvořena čtyřmi OBRy o celkové váze 235 tun. OBRy mohou být jak standardní, tak vlastní konstrukce.

Rozmístění

Pokud se hráči při prvním vzájemném zápase nedohodnou, kdo bude obránce a kdo útočník, hodí si na iniciativu. Ten, kdo ji prohrál, je považován za obránce. Ve druhém vzájemném zápasu si role prohodí.

Obránce umístí jednoho svého OBRa na libovolný hex do vzdálenosti 3 od JZ rohu herního plánu (hex 0101, do vzdálenosti se započítává) a natočí jej libovolným směrem. Oznámí, zda nese náklad či nikoli. Pak vybírá svého OBRa útočník a umístí jej do vzdálenosti 3 od JV rohu herního plánu (hex 0118) a natočí libovolným směrem. Rovněž oznámí, zda nese náklad.

Tak se oba hráči střídají, dokud každý neumístí všechny čtyři OBRy (z toho dva nesou kontejner) kolem svého rohu. První kolo bitvy začíná fází Iniciativa.

Cíl hry

Stáhnout co nejvíce svých OBRů, odnést si co nejvíce kontejnerů a vyřadit co nejvíce nepřátel.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy na herním plánu není ani jeden nevyřazený OBR. Strana, která již není schopna žádný další kontejner získat a odnést, je povinna se následujícím kolem začít stahovat, tj. vynaložit veškeré BP k přesunu k rohu úhlopříčně protilehlému tomu, kde začínala. Při stahování se může OBR normálně útočit.

Strana není schopna získat a odnést kontejner například v těchto případech: nemá žádného OBRa s oběma funkčními písty ruky, nemá žádného OBRa, který by se mohl hnout z místa, na herním plánu není žádný kontejner (ať již ležící nebo nesený jiným OBRem).

Podmínky vítězství

Za každý kontejner odnesený svým stahujícím se OBRem (včetně kontejnerů nesených nepřátelským OBRem, který při tom opustil mapu a byl tak vyřazen) získává hráč 2 pomocné body. Za každého vyřazeného nepřátelského OBRa zíkává hráč 1 pomocný bod.

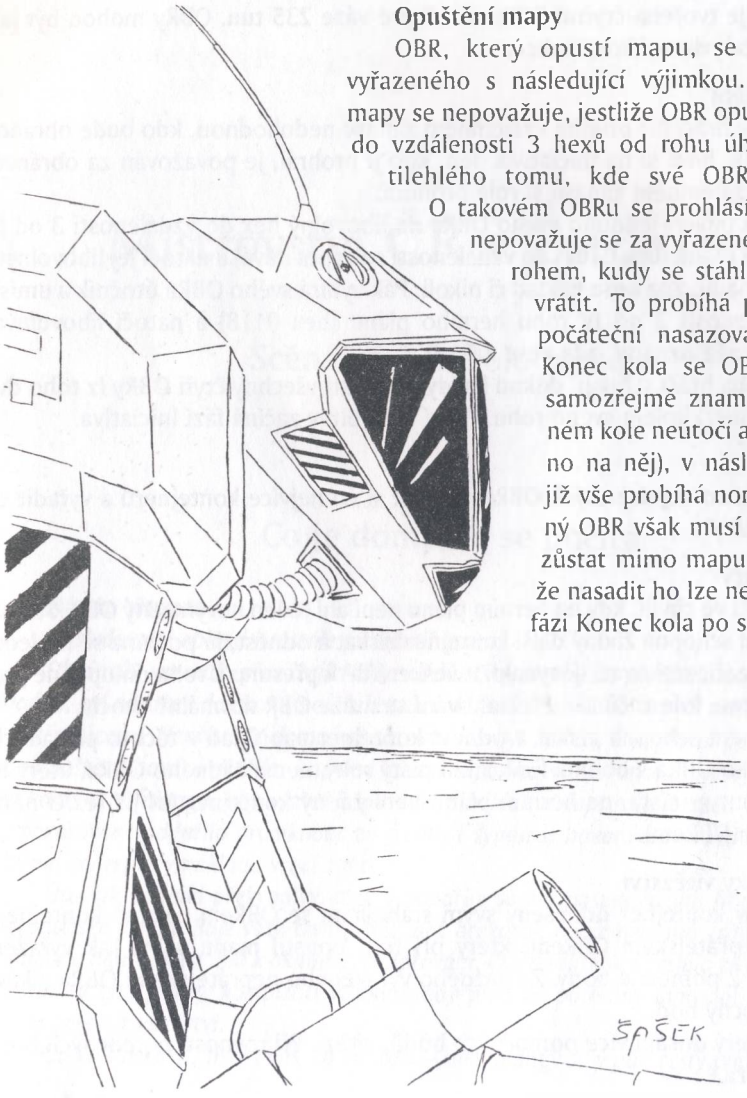
Hráč, který dosáhl více pomocných bodů, vítězí. Při rovnosti pomocných bodů nastala remíza.

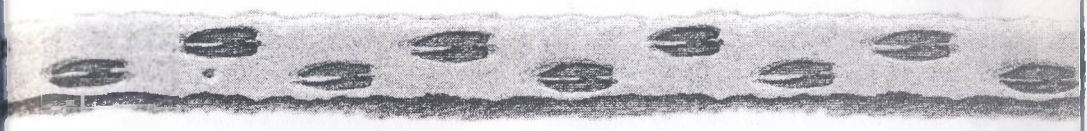
Speciální pravidla

Hraje se podle všech pravidel uvedených ve 4. edici, při zásahu plamenometem si útočník vždy může vybrat, zda plamenomet způsobil poškození nebo zvýšení tepla. Navíc se uplatní pravidla pro nošení kontejnerů s nákladem a pro opuštění mapy.

Opuštění mapy

OBR, který opustí mapu, se považuje za vyřazeného s následující výjimkou. Za opuštění mapy se nepovažuje, jestliže OBR opustí herní plán do vzdálenosti 3 hexů od rohu úhlopříčně protilehlého tomu, kde své OBRy nasazoval. O takovém OBRu se prohlásí, že se stáhl, nepovažuje se za vyřazeného a může se rohem, kudy se stáhl, do hry zase vrátit. To probíhá podobně jako počáteční nasazování – ve fázi Konec kola se OBR nasadí (to samozřejmě znamená, že v daném kole neútočí ani není útočeno na něj), v následujícím kole již vše probíhá normálně. Stažený OBR však musí plná dvě kola zůstat mimo mapu, to znamená, že nasadit ho lze nejdříve ve třetí fázi Konec kola po stáhnutí se.





Nesl-li stahující se OBR kontejner, předpokládá se, že jej odložil v bezpečí mimo bitevní pole, a definitivně jej tak získal pro svoji stranu.

Nesl-li kontejner OBR, který opustil mapu v původním smyslu (tj. je následně považován za vyřazeného), uvažuje se, jako by tento kontejner byl získán a stažen OBRem protivníka.

Kontejnery s nákladem

V tomto kole se uplatňují následující pravidla pro manipulaci s nákladními kontejnery a jejich přenášení.

Manipulovat s kontejnerem a nést ho může pouze OBR s funkčními (tj. konstrukčně zabudovanými a nepoškozenými kritickým zásahem) oběma písty ruky.

OBR může zvednout kontejner, nachází-li se na konci fáze Pohyb na stejném hexu jako kontejner. Úmysl zvednout kontejner nahlásí hráč v okamžiku, kdy by ve fázi Útok palbou nahlašoval cíle příslušného OBRa. V kole, kdy OBR zvedá kontejner, nesmí pálit ze žádných zbraní ani útočit fyzicky.

OBR, který nese kontejner, nesmí pálit ze zbraní na pažích, bocích a trupu (s výjimkou těch, které jsou namontovány v týlové pozici) a útočit pěstí, kyjem nebo strkáním. Může provést bodyček, kop nebo útok z výšky.

OBR může pustit kontejner kdykoli během své fáze Pohyb a spotřebuje na to 1 BP. Kontejner zůstává ležet na hexu, kde byl upuštěn. OBR, který pustil kontejner během fáze Pohyb, již nemá v tomto kole žádné omezení palby nebo fyzického útoku. OBR může pustit kontejner i ve fázi Palba zbraní nebo Fyzický útok. Hráč místo nahlášení cílů o OBRu prohlásí, že pouští kontejner. Ve fázi, kdy OBR pouští náklad, nemůže útočit, v následující fázi již může bez omezení. (Tím se myslí to, že když OBR pouští kontejner ve fázi Palba zbraní, nemůže střílet, ale v následující fázi Fyzické útoky může praštit nepřítele podle libosti.)

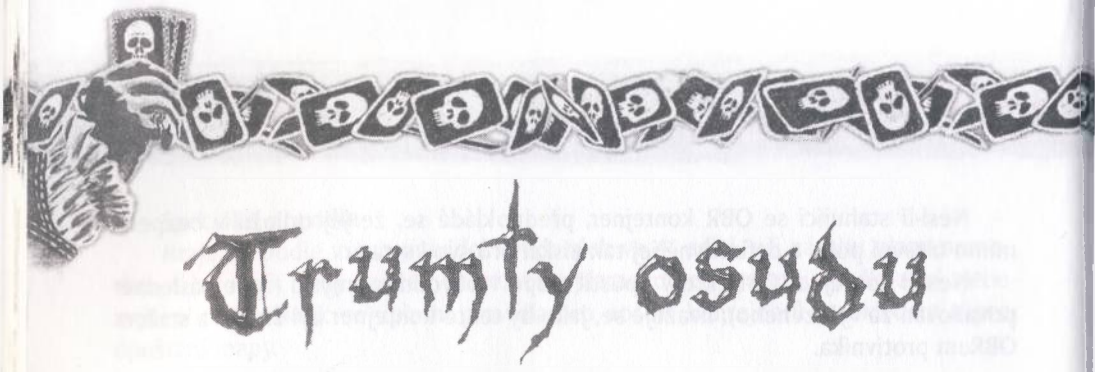
OBR nemůže nést (zvedat) více než jeden kontejner. OBRu, který váží 40 tun a méně, se při nesení kontejneru snižují BP chůze na polovinu (zaokrouhluj dolů). BP skoku ovlivněny nejsou.

OBR, který spadne, automaticky pouští kontejner, který zůstává ležet na hexu, kde k pádu došlo (tedy na výchozím hexu, např. při dominovém efektu). Kontejner pouští i OBR, který dostal kritický zásah do pístu ruky nebo mu byla ustřelena či zničena celá paže.

Kontejnery se v tomto scénáři považují za nezničitelné.

Kontejnery jsou na hracím plánu znázorněny žetony, nejlépe mincemi, u kterých se pomocí jejich hodnoty dá rozlišit, které straně kontejner původně patřil, a pomocí nastavení panna-orel určit, zda jde o nesený či ležící kontejner.

ilustrace Zdeněk Šašek



Post Exodus

Ivan „Isič“ Stanoev

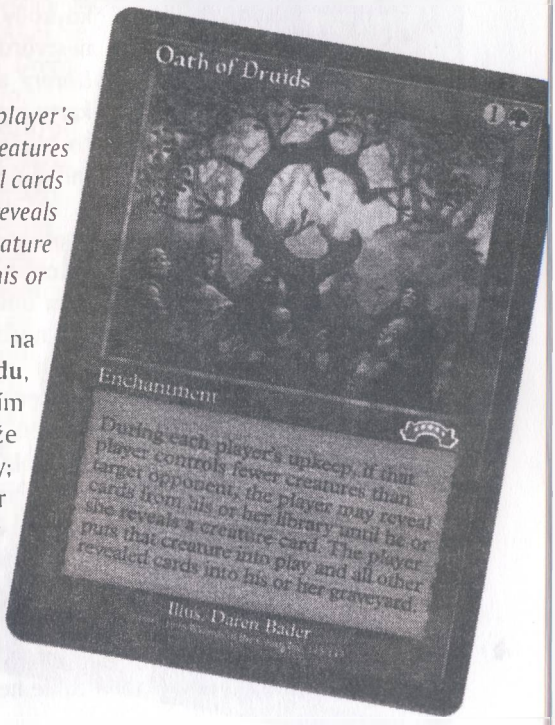
V uplynulých týdnech se v Magicu stalo hned několik významných událostí: za prvé to bylo uvedení nové rozšiřující sady **Exodus**, která s sebou přinesla několik velmi zajímavých a silných karet, a hned poté dva významné turnaje, kde se již smělo s touto edicí hrát – Mistrovství USA a Evropy. Proto se v tomto čísle povíme, jaké balíky se dají očekávat na dvojkových turnajích a co nového Exodus přinesl.

Mistrovství Ameriky proběhlo první víkend v srpnu při příležitosti Originu, což je největší veletrh hobby her v Americe. Byl to prakticky úplně první turnaj, kde se smělo hrát již s **Exodem**. Doposud se pole dvojkových balíčků skládalo především z čistě červené fritky a controll decků založených na *Tradewind Riderech*. *Tradewindů* se tolik neobjevilo, zato červených balíků bylo víc než dost; tomu také odpovídá složení osmi nejlepších. Dvakrát červená fritka s dobrým sideboardem proti jiné červené, z nových karet pouze v sideboardu v jednom případě buybackový *Shatter* a v druhém *Spellshock*. Ostatní byly balíky, které červenou spolehlivě poráží. Dva velice zajímavé, téměř do karty identické, čistě zelené balíky, dále dvakrát Prospo – Bloom bez jediné karty z **Exodu**, v sidebaordu 4 x *Chill*. Modrý kontrol se spoustou counterování, trochou nestvůr, *Tradewindy* a kradením, z **Exodu** 3x *Forbid*. Zvítězil poměrně neznámý Matt Linde s úchylným bílým weenie deckem, hodně zaměřeným proti červené, krom obvyklých *Soltari Priestů* a *Warriorů en – Kor* ještě

4 x *Paladin en – Vec*, 3 *Nomad en – Kor* a 4 x *Soul Warden* (1/1 nestvůra, která přidá život za každou další nestvůru, která přijde do hry). Hodně mu také pomohlo, že měl dobrý sideboard proti Prospo – Bloomu, po první hře mohl nasadit 4 x *Disenchant*, 4 x *Aura of Silence*, 2 x *Soltarí Visionary* a 3 x *Abeyance*. Z **Exodu** hrál ještě 4 x *Cataclysm*.

O týden později se konalo Mistrovství Evropy, kterého jsem se zúčastnil i já spolu s početnou výpravou z České republiky a ze Slovenska. Nejúspěšněji si od nás vedl Jakub Šlemr na 2. místě, dále Petr Blatný na 18. místě, Jaroslav Sita na 56. a já na 60. místě. Ve finále se střetl Jakub s Norem Sturlou Bingenem, oba hráli čistě modré balíky, které všechno zakáží, co nezakáží zničí *Nevinyrall's Discem* nebo ukradnou, zabijí *Steel Golemem* a *Stalking Stonesy*. Z **Exodu** hráli oba pouze *Forbid*, zajímavostí je, že oba hráli *Force Spike*, Jakub dva a Nor dokonce čtyři, counterovat se musí holt od prvního kola. Dál se do osmičky dostal třikrát Prospo – Bloom, úplně nový balíček založený na *Oath of Druids*, na který se podíváme podrobněji, jeden pětibarevný bílý, z **Exodu** pouze 4 x *Paladin en – Vec* a klasičtí *Tradewindi* bez jediného vylepšení.

Nové balíčky



Oath of Druids

(1G, Enchantment. During each player's upkeep, if that player controls fewer creatures than target opponent, the player may reveal cards from his or her library until he or she reveals a creature card. The player puts that creature into play and all other revealed cards into his or her graveyard.)

Když se tato karta poprvé objevila na internetu v neoficiálním spoileru **Exodu**, byla přijata poměrně vlažně, především díky chybě, kdy bylo uvedeno, že nestvůru si dá hráč do ruky a ne do hry; navíc, kdy mám v zelené méně nestvůr než soupeř? Jak jsem ale zjistil skutečný text karty, zdálo se mě, že by to mohla být jedna z nejsilnějších karet edice, takový balíček pouze se *Spirit of the Night* se přímo nabízel. Verzi kterou

Oath of the Night

4 Oath of Druids
4 Enligthed Tutor
4 Impulse
2 Sylvan Library
2 Gaeas Blessing
2 Jabko (Spike Feeder)
1 Mlžník (Spike Weaver)
1 Ťuťínek (Spirit of the Night)
1 Disrupt
4 Mana Leak
4 Counterspell
2 Forbid
1 Terror
4 Firestorm
2 Disenchant
4 City of Brass
4 Gemstone Mine
2 Undiscovered Paradise
2 Reflecting Pool
4 Skyshroud Forest
2 Forest
4 Island

SB:
1 CoP: Black
1 CoP: Red
2 Gloom nebo C.oP.: White
1 Gaeas Blessing
2 Jester's Cap
1 Verdant Touch
4 Pyroblast
1 Aura of Silence
1 Disenchant
1 Agrivian Find

vám předkládám jsem hrál já a Petr Blatný na Mistrovství Evropy, Petr se scóre 5 - 1 a já 2 - 2 a 2 remízy. Problém byl v tom, že jsem ve druhém kole remizoval a od té chvíle jsem potkával jiné balíky s remízou, zpravidla úchylné modré counterovaní, které zabíjelo *Rainbow Efreetem* a proti tomu *Oath* nepomůže. Na mistovství se objevilo několik podobných balíků, většinou bez *Firestormů*, místo kterých hráli *Propagandy* a několika dalšími drobnými odlišnostmi, jeden z nich se dostal až do semifinále.

Základ balíku tvoří *Oath of Druids* a *Gaea's Blessing*, který po odemletí *Oathem* zamíchá zpátky celý graveyard. Ukázalo se, že *Spirit noci* nemusí být vždy dost rychlý, proto ho doplnil 2 x *Spike Feeder* a 1 x *Spike Weaver*, kteří blokují soupeřovy nestvůry a přidávají životy, zatímco *Spirit* vykonává nahoře svou práci, navíc se dají kdykoliv obětovat, když potřebuji najít další nestvůru. Velmi dobře funguje s *Oathem Sylvan Library* a proti pomalým balíčkům 4 životy za kartu navíc tak nebolí. Zbytek balíku tvoří nějaké to hledání, trocha zabíjení a především zbude místo na spoustu odrážení.

V sidebardu fungují obzvlášť dobře kruhy protekce a jiné enchantmenty, díky čtyřem tutorům v základu dojdou vždycky. *Verdant Touch* vám umožní vyrobit soupeři nestvůru, když se mu nechce žádnou zahrát, zbytek sideboardu je proti control deckům. Tuto část bych po zkušenostech z Mistrovství Evropy trochu pozměnil, *Jester's Cap* sice proti kontrolu vyhrává hru, ale příliš pomalu a vzhledem k tomu, že první hra trvá zpravidla tak 40 minut, nezbývá mnoho času. Jak se ukázalo jediný způsob, jak se to dá stihnout je mód counter – jabko, čili vyložit *Spike Feedera* a už jenom counterovat, proto bych *Verdant Touch* dal do základu, oddělal dvě čapky a přidal 3 x *Rainbow Efreeta*, už jenom proto, že tuhle nestvůru nesnáším.

Pandemonium

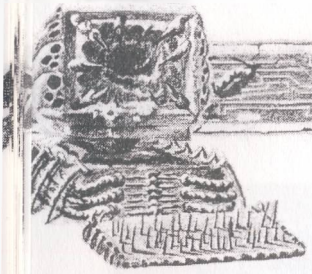
(3R, Enchantment. Whenever any creature comes into play, that creature's controller may choose to have it deal damage equal to its power to target creature or player.)

Balíček je založen na trojkartovém kombu: *Pandemonium, Phyrexian Dreadnought* a ještě jeden *Dreadnought* nebo *Agrivian Find* či *Reanimate*. To vše nejlépe zahrát v jednom kole, jinak se může stát, že vás zabije vlastní *Pandemonium*, balík má proto poměrně málo zemí a spoléhá na karty jako *Mana Vault, Lotus Petal* a *Dark Ritual*. Dál obsahuje nějaké ty *Tutory* a *Imulsy* k nalezení potřebných karet, *Abeyance* nebo nějaké Counterování na ochránění komba a samotné kombo. To funguje tak, že nejprve vynesete *Pandemonium*, poté *Dreadnoughta* (12/12 za 1 manu), nyní si jako aktivní hráč určíte, v jakém pořadí proběhnou efekty comes into play, takže nejprve zahrajete *Pandemonium* a *Dreadnought* udělá soupeři 12 damage a teprve potom se pohřbí, to celé zopakujeme s druhým *Dreadnoughtem*, případně zrecyklujeme prvního.

Když jsme balíček zkoušeli před Mistrovstvím Evropy, příliš nás nepřesvědčil, jednak měl příliš často problémy s manou a jeden *Disenchant* nebo *Counterspell* udělal většinou své a na to abyste si chránili kombo *Abeyancí* nebyl zpravidla čas, 8 man je přece jenom mnoho. Několik *Pandemonií* se objevilo na mistrovství Evropy, ale nedostaly se ani do druhého dne, takže zatím jediný úspěch bylo vítězství na jedné z kvalifikací na Mistrovství USA, tam však balík ještě vůbec nikdo neznal.

Pandenaught

4 Pandemonium
4 Phyrexian Dreadnought
4 Reanimate
4 Argivian Find
4 Abeyance
4 Vampiric Tutor
4 Enlightened Tutor
4 Mana Vault
4 Lotus Petal
4 Impulse
4 Dark Ritual
4 Sulferous Springs
4 Gemstone Mine
4 City of Brass
3 Undisc. Paradise
1 Ancient Tomb



220 Voltů

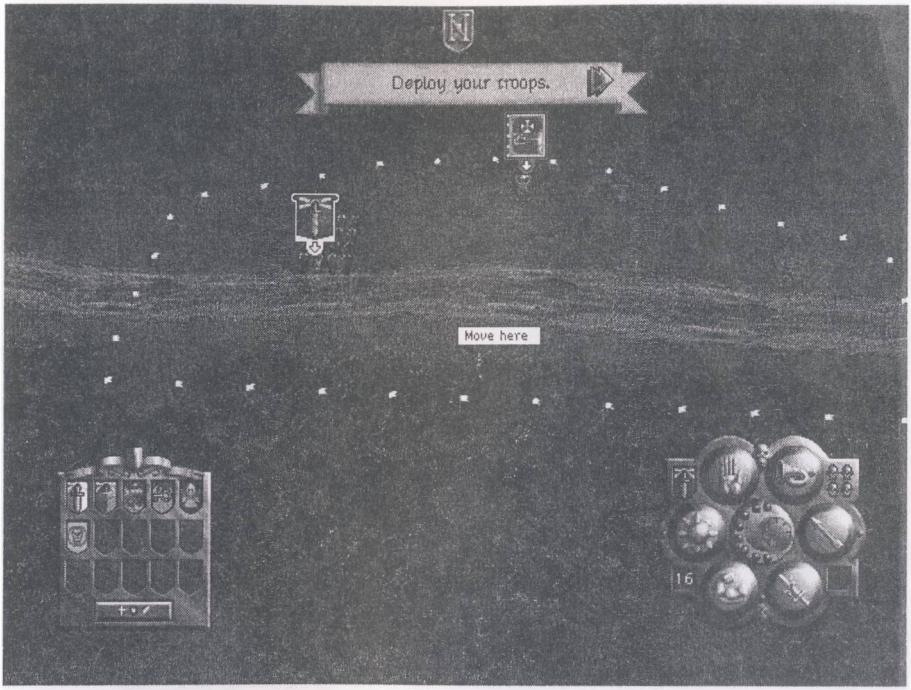
Warhammer

Miloš „Rychlík" Procházka

Nejdřív něco pro ty, kteří o této hře neví vůbec nic. Jistě jste už někdy slyšeli o firmě Games Workshop – zabývá se tvorbou a distribucí stolních her jako *Blood Bowl*, *Epic* a především velmi úspěšný *Warhammer*. A pokud ne, určitě jste viděli na některých conech nebo v některých obchodech zanícené hráče sklánějící se nad velkým zeleným stolem s miniaturními kopci, stromečky a domečky, jak proti sobě válčí s nádherně namalovanými figurkami rytířů, elfů, trpaslíků nebo třeba nemrtvých, případně jak se hádají o pravidlech – tak to je *Warhammer*. Spoluprací firmy Games Workshop s firmou Electronic Arts vznikly dvě výborné realtimové fantasy strategie založené právě na *Warhammeru – Shadow of the Horned Rat* a *Dark Omen*. Stejně jako ve stolní verzi i v té počítačové představuje hráč velitele armády snažícího se nejen dobýt slávu a bohatství, ale také zachránit svět (ano, velmi originální, bravo!).

V obou těchto hrách máš k dispozici malou armádu žoldnéřů pod vedením velitele Bernhardta, pojmenovanou po magickém meči svého velitele Grudgebringers. Tvým úkolem je projít (pokud možno vítězně) dlouhým řetězcem bitev a nakonec rozdrtit hlavní síly nepřítele, kterým jsou v prvním díle (*Shadow of the Horned Rat*) Skaveni (humanoidní krysy) a jejich velitel Thanquol, ve druhém díle (*Dark Omen*) Nemrtví v čele s Dread Kingem. Kromě Skavenů a Nemrtvých se setkáš

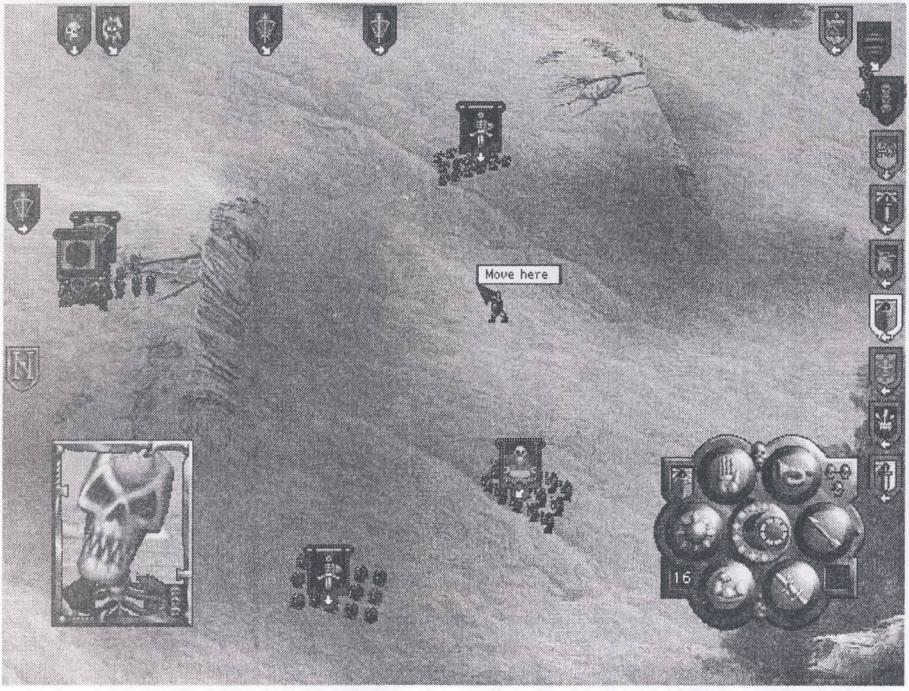
i s mnoha jinými nepřáteli – s Orky, Gobliny, Trolly, lidmi (bandity) a v prvním díle dokonce s drakem. Bitvy na sebe navazují a postupně Tě provádějí celým příběhem. Mezi bitvami můžeš sledovat putování své armády po kontinentu Old World (hráči stolního Warhammeru zde najdou spoustu známých míst) a občas také velice zdařilé animace.



Kvalitní rozmístění (deploy) jednotek ti ušetří cenné vteřiny.

Na začátku každé bitvy musíš nejprve rozmístit své jednotky. Správné umístění je důležité zvláště u děl, protože ta se už během bitvy nemohou pohybovat. Když jsi s rozmisťováním hotov, můžeš odstartovat samotnou bitvu. Od té chvíle už běží čas, všechny rozkazy svým jednotkám musíš stíhat v průběhu boje. Ze začátku je to jednoduché, ale čím máš více jednotek, tím je to náročnější. Ke konci už téměř není čas na žádnou strategii, jednotky se prostě na sebe vrhnou a ty můžeš jen držet palce (spíš ale pravé tlačítko myši, kterým můžeš rychlým klikáním zvyšovat sílu jedné bojující jednotce), občas zakouzlit nějaké kouzlo nebo nasměrovat střelbu z děla. Ovšem s tou střelbou pozor – pokud ji včas nezrušíš nebo nepřesměru-

ješ, rozstřílíš si vlastní jednotky. Pokud během bitvy přijdeš o důležitou jednotku nebo magický předmět, nezbude ti než bitvu restartovat, protože v průběhu bitvy nelze ukládat pozici.... Když se ti podaří zničit všechny nepřátelské jednotky, nezapomeň prohledat bitevní pole! Můžeš najít peníze nebo ukrytý magický předmět – zbraň, magický štít, kouzelnou standartu. Někdy bývají schované v budovách, ze kterých se dají dostat pouze jejich zničením děly nebo kouzly, takže např. město, které jsi měl zachránit, je po vyhrané bitvě zdevastováno mnohem důkladněji, než by to zvládl nepřítel.



Áá, pan Kostlivec se zlobí...

Po bitvě se dozvíš výsledek boje, kolik peněz sis vydělal, jak si vedla každá tvá jednotka, kolik pobila nepřátel a kolik zkušenosti za to získala a jaké měla ztráty. Prohraná bitva ještě neznamená, že ji budeš muset absolvovat znovu – pokud jsou ztráty únosné, můžeš klidně pokračovat ve svém tažení. V *Dark Omenu* může výsledek boje dokonce pozměnit další vývoj! Pak už zbývá jen doplnit ztráty, případně naverbovat nové jednotky, a hurá do další bitvy!

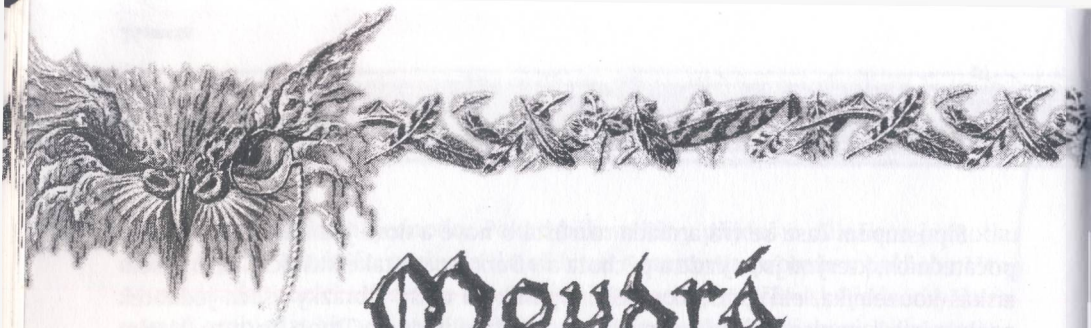
S postupem času se tvá armáda rozrůstá o nové a nové jednotky. Kromě těch počátečních, kterými jsou jízda a pěchota a v *Dark Omenu* také kušníci a dělo časem získáš kouzelníka, elfí lučištníky, děla, trpaslíky a další. Obrázky všech jednotek spolu s jejich popisem si můžeš prohlédnout v přehledném Troop Rosteru. V něm se také můžeš dozvědět více o nalezených magických předmětech a o kouzlech svých mágů. Všechny tvé jednotky se postupně vylepšují za zkušenost získanou v bojích. Ovšem sílí i nepřítel, jeho jednotky jsou stále početnější a lepší. Poslední bitvy jsou už velmi tuhé!

Oba díly na sebe navazují velmi volně, ale protože jsou velmi podobné, srovnání se nelze vyhnout. Obě hry jsou na velmi vysoké úrovni jak po grafické tak i zvukové stránce. Novější *Dark Omen* podporuje i 3Dfx grafické karty. Všechny rozhovory v obou hrách jsou nadabované, hudba výborně dokresluje atmosféru a hluk bitvy zní velmi věrohodně. Hratelnost je velmi dobrá, u obou her jsem se bavil hodně dlouho, protože jsou velmi rozsáhlé a navíc poměrně obtížné. K *Dark Omenu* je navíc přidán rozsáhlá příručka s radami pro případ, že by hra nefungovala tak jak má. Její kvalitu ovšem posoudit nemohu, protože jsem s hrou žádné problémy neměl. *Dark Omen* dále umožňuje hru více hráčů, ať už po síti, přes modem nebo přes sériový kabel.

Najdou se však i chybičky. V *Shadow of the Horned Rat* se dosti těžko hledají magické předměty – většinou se projevují pouze občasným bílým záblesken a navíc s nimi po sebrání už nelze manipulovat, takže si je musí nechat jednotka která je na bojišti našla. Ztráty po bitvách lze doplnit pouze na několika málo místech, což zvyšuje již tak dost velkou obtížnost hry. V *Dark Omenu* budou zvláště slabším angličtinářům chybět titulky k rozhovorům. Z Troop Rosteru zmizely přesné hodnoty vlastností jednotek, takže je nelze navzájem srovnávat ani pozorovat změny s rostoucí zkušeností. Také chybí popisy nepřátel známé z prvního dílu. Finanční ohodnocení jednotlivých misí v *Dark Omenu* s misemi příliš nesouvisí, také chybí výběr misí a volba další cesty (i když v prvním díle byly veškeré volby téměř nevýznamné a další postup příliš neovlivnily, ale alespoň byly).

Celkově hodnotím obě hry velmi kladně, opravdu mě bavily. Všem milovníkům strategií je vřele doporučuji. Pro hráče Warhammeru je téměř povinnost si obě tyto hry alespoň vyzkoušet!

Warhammer: Shadow of the Horned Rat, Dark Omen, výroba Mindscape, distribuce Electronics Arts, systém PC CD-ROM, Win95, CPU P120, 16 MB RAM, 30 MB HDD.



Moudrá sova

Je li v popisu nestvůry uvedena zranitelnost magickou zbraní, znamená to, že je tato nestvůra zranitelná pouze zbraní ve které je zaklet démon proti odpovídajícímu typu nestvůr, nebo zbraní, ve které je zaklet kterýkoli démon?

Například je-li duch zranitelný kromě jiného zbraněmi jen magickými, je zranitelný pouze zbraní s démonem proti nemrtvým, nebo i zbraní, v níž je zaklet jakýkoli jiný démon (třeba proti lykantropům)?

Předmět je kouzelný, je-li v něm zaklet jakýkoliv démon. Zbraně jsou podmnožinou předmětů, platí tedy pro ně totéž. Nestvůra zranitelná kouzelnou zbraní je zranitelná jakoukoliv zbraní s démonem, a nemusí to nutně být ani útočný démon. Vezměme toho ducha a dlouhý meč. Meč se zakletým démonem strážcem bude proti duchovi mít svou obvyklou SZ. Meč s klasickým útočným démonem ze šesté sféry bude mít k SZ bonus +6. Bude-li to ze stejné sféry démon proti nemrtvým nebo proti magickým tvorům (všichni nemrtví jsou magičtí tvorové), bude mít proti duchovi bonus dvojnásobný, tedy +12. Bude-li to démon proti lykantropům, bude mít meč proti duchovi bonus pouze poloviční, tedy +3.

Je možné bránit hrad pomocí obléhacích strojů, to znamená mohu ostřelovat útočící jednotky z těchto strojů?

Možné to je, ale není to výhodné. Velké obléhací stroje vystřelí jednou za dlouhou dobu a mezitím se pohyblivý cíl (nepřátelský oddíl) někam přesune. Vhodnější jsou malé katapulty z PPP.

Může kouzelník seslat kouzlo *portál*, pak skrz vytvořený portál vystrčit ruku a hlavu a vykouzlit na druhou stranu *blesky* a pak zase zalézt na svou stranu portálu?

Vystrčit jen ruku a hlavu nestačí, ledaže by kouzelník chtěl kouzlit bez patřičné gestikulace. Principielně však kouzlení skrz *portál* možné je. Ovšem nejprve musí pozorně do *portálu* vstoupit, tak aby byl dostatečnou částí těla (hlava, paže, přední část trupu) za ním a alepoň kouskem (třeba patou) před ním. Pak může seslat

kouzlo a poté se ještě musí vrátit. V rozšířeném soubojovém systému by to znamenalo, že první akci by kouzelník potřeboval na vstup do *portálu*, pak by několik akcí (např. dvě u jednokolového kouzla) kouzlil a následující akci by použil na ústup z *portálu*.

V základním soubojovém systému bych uvažovala, že první kolo kouzelník opatrně vstupuje do *portálu*, v dalších pak kouzlí a rychle se stahuje zpět (tentokrát již v nulovém čase).

Zajímalo by mě, jak se projevuje nezranitelnost některých nestvůr, např. obyčejnou zbraní. Odrazí se zbraň od nich, nebo je to prostě nebolí?

V praxi se to projevuje tak, jako by kolem těla nestvůry bylo ochranné pole, které zbraň odklání. Útočník se pak pravděpodobně bude domnívat, že jeho útok nebyl dost razantní a že nestvůru nezasáhl. Po nějaké době mu to může přijít divné a může i dojít k názoru, že daná nestvůra je touto zbraní nezranitelná.

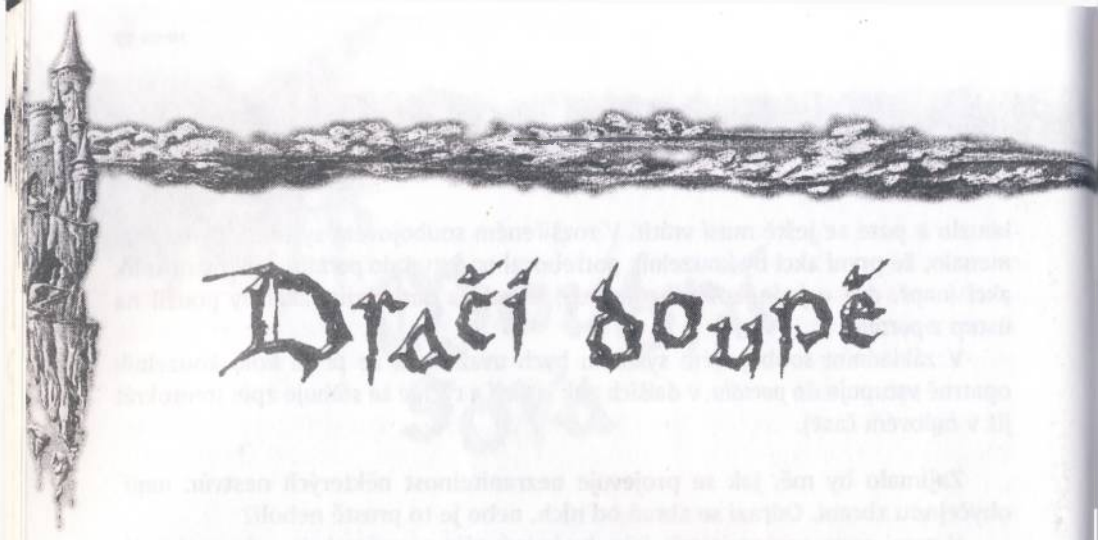
Jestliže se nějaká postava zneviditelní, vidí ji neviděný a naopak?

To, že je někdo neviditelný, nemá žádný vliv na jeho schopnost vidět ostatní neviditelné tvory nebo předměty (ať už kouzlem nebo od přírody). Neviditelná postava nevidí neviděného (pokud k tomu nepoužívá nějakou svou zvláštní schopnost nebo neviděný nemá tak velkou životaschopnost, že je již spatřitelný), ani neviděný nevidí ji.

Je možné zaklít démona nosiče např. do lodi (řekněme galéry)? Démon by jí byl schopen pohybovat, i když jen velice pomalu. Stoupání na letovou hladinu by mohlo trvat třeba i několik dní a pasažéři by potom nastupovali z kotevní věže. Loď by měla zachovanou i svou váhu, a tudíž setrvačnost. Ovšem k jejímu vlastnímu pohybu by potom sloužily plachty a vítr a situace by byla obdobná jako na vodě, takže by se mohla pohybovat daleko rychleji než pomocí démona.

To je sice zajímavý nápad, ale obávám se, že nereálný. Taková velká loď už se těžko dá považovat za předmět, neboť se sama skládá ze součástí, které se předmětem nazvat dají. Démoni astrálních sfér jsou totiž theurgem zaklínáni do předmětu, který pro ně připraví ve své laboratoři. Výjimky (například zaklínání do části hradeb) jsou u jednotlivých démonů uvedeny. Zaklít démona by šlo třeba kánoe, která se dá vydlabat z kmene stromu a do theurgovy pracovny bez nesnází donést.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do pravidel DrD.



(Nejen) pro začínající PJ

7. část

Michal „Hobit“ Řeháček

Dva měsíce uběhly jako voda a to mimo jiné znamená, že je tu další díl článku pro Pány jeskyně. Minule jsme si povídali o nejčastějších chybách spojených s tvorbou jeskyní a na závěr jsem uvedl část jakési „jeskyně“, která je chybami prolezlá od podlahy až ke stropu. Navrhoval jsem vám, abyste zkusili objevit všechny chyby, které v ní jsou. Dnes začneme tím, že si tuto jeskyni podrobně rozebereme, a pak budeme pokračovat v povídání o tvorbě jeskyní.

Nejprve k chybám ve stavbě jeskyně. Na podzemí postavené skřety jsou rozměry chodeb i místností poněkud velké. Přítomnost tajných dveří také není moc logická, zvláště dveří s nápadností -20%. Takové dveře by skřeti ani při nejlepší vůli neobjevili, natož aby je sami postavili. Nápadnost dveří v místnosti 1 dokonce není v popisu uvedena vůbec. Chodba mezi oběma místnostmi by měla vést nejkratší možnou cestou. V chodbách jsou naprosto zbytečně umístěny některé dveře.

Další chyby se týkají umístění nestvůr. Hlady či žízní by přítomné nestvůry určitě zemřít nemohly, protože by se dlouho předtím udusily. Kromě skřetů se do podzemí mohly samy dostat jen těžko (proč by to dělaly a jak by překonaly zavřené dveře). Místnost se štíry a brouky je od okolního světa izolovaná a nestvůry se odtamtud nemohou dostat. Totéž platí o skřetech, neboť od jižních dveří klíč

nemají a tajné dveře s nápadností -20% najdou či otevřou jen těžko; to už jsem koneckonců zmínil. Navíc, i kdyby je otevřeli, narazí na další zamčené dveře, od kterých také nemají klíč. Skřeti světlo sice nepotřebují, ale potmě se nedají hrát karty (dobře, Geordi LaForge ze seriálu Star Trek The Next Generation to dokáže, a to je navíc od narození slepý :-)).

Až se postavy budou snažit otevřít dveře v chodbě ke skřetům, skřeti to pravděpodobně uslyší, takže v okamžiku, kdy postavy dovnitř vtrhnou, budou spíše číhat za dveřmi než pořád ještě hrát karty, i když uznávám, že do karet mohou být pořádně zabraní. Rozhodně však žádný skřet nebude používat těžkou kuši, neboť to smí jen postavy velikosti B a větší.

Další „náklad" chyb obsahuje stůl v místnosti se skřety. Tolik šuplíků, kolik jsem popisoval, by se s přihlédnutím k jejich obsahu do tak malého stolku nemohlo vejít. Nedovedu si také představit někoho, kdo by do (téměř prázdné) zásuvky umisťoval šipkovou past (proč by to dělal). Bomba v témže šuplíku by také nečekala s vybuchnutím na okamžik, až postavy šuplík otevřou; dříve by skřetům poněkud zamíchala karty. Obří chřestýš, který je velikosti C, by se do šuplíku nevešel, navíc by tam pošel hlady. Určitě by se také snažil dostat ven. Nehledě na to, že bych rád viděl někoho, kdo ho do šuplíku zavírá...

Jen doufám, že jsem uvedl všechny chyby a že jsem na žádnou nezapomněl. Kolik z nich jste objevili vy? Pokud všechny, máte moje uznání. Pokud ne, nezoufejte – příště už vám určitě žádná neunikne.

V první polovině minulého dílu jsme si probrali zákonitosti týkající se stavby jeskyně a rozmisťování magických a nemagických nestvůr. Dnes jsou na řadě pasti a další překážky, které se mohou dobrodruhům postavit do cesty, a rozmisťování magických a nemagických pokladů.

Co se týče pastí, musíme si nejprve položit otázku, k čemu mají vlastně sloužit. Odpověď je poměrně jednoduchá. Pasti mají ve většině případů zabránit vstupu do některých částí jeskyně, případně nezvané hosty přímo zlikvidovat. Na druhou stranu ale většinou (protipříklad viz třeba podzemí uváděné na začátku minulého dílu) je nutné, aby existovala možnost, jak pasti obejít nebo jimi projít bez nebezpečí; například pokladnici chráněnou pastmi musí občas její majitel navštěvovat. Pokud by tomu tak nebylo, mohl by majitel chodbu kompletně zazdít, truhlici vyhodit do povětří nebo použít podobně razantní řešení – předmět či cestu, která má být chráněna, kompletně zlikvidovat. Pak by se do chodby či k předmětu nemohl nikdo dostat.

U většiny pastí platí, že je může aktivovat libovolná postava (stisknutím kliky, otevřením dveří, došlápnutím na určitou dlaždici, přetržením drátku nebo třeba jen vstupem do místnosti). Tyto pasti tedy není možné instalovat na místa, která jsou používaná (dveře do místnosti, kde každou noc spí hradní pán, cesta do pok-

ladnice, kam si pravidelně schovává peníze). Takové pasti by totiž velmi brzy spustily a paradoxně by zlikvidovaly toho, kdo je instaloval.

Tento problém mohou odstranit pasti, které se aktivují jen při průchodu *některých* postav nebo při (ne)splnění nějakých podmínek. Rozlišujícím kritériem může být například výška (šipka vystřelí na každou postavu vyšší než jeden sáh) nebo váha potenciální oběti, vyslovení (či spíše nevyslovení) nějakého slova, ale třeba také rasa postavy (past spustí na každou postavu, která není elf). Většina takových pastí je ale magická, tedy velmi složitá, takže jejich použití je spíše výjimečné. Nainstalovat si je tedy mohou buď postavy, které to dovedou (pyrofor, theurg, kouzelník – závisí na typu pasti), nebo postavy, které mají dost peněz na zaplacení někoho, kdo to dokáže. Těžko tedy něco podobného najdeme v nějakém podzemí „třetí kategorie".

Různé rasy také budou, v závislosti na svých schopnostech a povolání, používat jiné typy pastí. U trpaslíků to budou sice mechanické, ale velice důmyslné pasti, kdežto u elfů spíše pasti magické, třeba předměty s démony astrálních sfér (které se koneckonců dají za pasti také považovat). Většina nestvůr či prostých obyvatel však dokáže sestrojit jen velice jednoduché mechanické pasti, se kterými si dobrodruzi hravě poradí. Ve skřetím podzemí (pokolikáté jen už se o něm zmiňuji?) tedy stěží najdeme past složitější než šipka (například past, která zraní každou postavu s výjimkou skřetů a všech jejich kamarádů).

„Pasti" obsahující démony astrálních sfér, o kterých jsem se zmínil v souvislosti s elfy, zasluhují podrobnější komentář. Možná totiž namítnete, že žádný z démonů v pravidlech popsaných není přímo určený pro tvorbu pastí. Při podrobnějším pohledu však zjistíme, že tomu tak není. Takový démon strážce dokáže divy, je-li správně použit. Pokud ho theurg zakleje do kliky dveří, bude mnohem účinnější než šipková past nebo jed, zvláště bude-li mít příkaz, aby nepůsobil na osoby, které v domě bydlí. Zajímaví jsou také démoni požírači a odsávači magenergie, démon neprostupnosti a démon teleportace.

V omezené míře je možné jako pasti použít i některá kouzelnická kouzla. Dveře lze zpevnit uzamykacím kouzlem, správně použitá fata morgána nezvané návštěvníky taky přinejmenším zbrzdí.

Místa, která je potřeba chránit opravdu pečlivě, mohou být také střežena nějakým artefaktem. V tom případě se vůbec nekladou meze fantazii, možné je téměř cokoliv. Ti, kteří se na letošním Gameconu dostali alespoň do semifinále, mi jistě dají za pravdu.

Zvláštním případem magických pastí jsou hádanky. „Hádankou" rozumíme nějaký objekt (ve většině případů s démonem astrálních sfér), který má za úkol střežit nějaký předmět nebo místo. Na rozdíl od „obyčejných" pastí má však za úkol nechat projít (odnést si předmět, podívat se na něj a podobně) ty postavy, které

řeknou heslo, udělají nějaký posunek, použijí nějakou zvláštní schopnost nebo něco v tom smyslu – jinými slovy odpoví na hádanku.

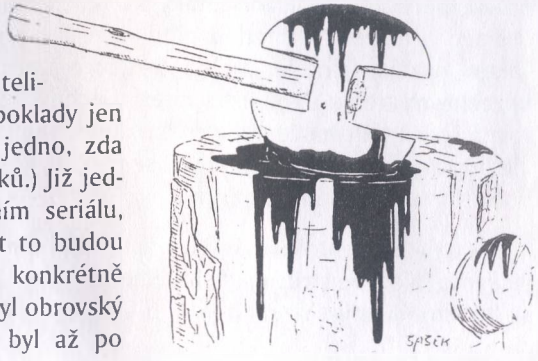
Umístění hádanek může mít v podstatě dva důvody. Jedním je „odfiltrování" postav, které nejsou dost inteligentní (například hádanka u vstupu do knihovny, která je nepříliš inteligentním postavám k ničemu). Druhým (a pravděpodobně běžnějším) důvodem může být zajištění, aby na hádanku dokázaly odpovědět jen postavy s nějakou konkrétní znalostí (například u vchodu do místnosti, o které ví jen šest osob, které místnost postavily, může být dotaz na něco, co ví jen oni sami a nikdo jiný).

U hádanek ale platí ještě více než u ostatních pastí, že jejich umístění musí být velmi dobře vysvětlitelné. Proto je na ně třeba dávat veliký pozor a používat je s rozmyslem. Past typu hádanka je totiž vždy možné překonat (což je také důvod, proč jsou používány místo klasických pastí).

Pasti mívají za úkol něco či někoho chránit. Jedním z takových objektů, které si ochranu zaslouží, jsou jistě poklady. A právě o nich si něco povíme teď.

Každý objekt musel do jeskyně někdo umístit a ani poklady nejsou v tomto směru výjimkou. Proto je nejprve nutné zjistit, kdo a kdy tak učinil; většinou to bude nějaká hlavní postava (která je daná zápletkou), svou troškou do mlýna mohou přispět i nějaké (většinou inteligentní) nestvůry, které vyplývají z prostředí (v bestiáři je u každé nestvůry uvedenou, jaké poklady a v jakém množství je možné u ní nalézt). Určení času je důležité pro magické poklady, které obsahují (nebo přinejmenším obsahovaly) démony astrálních sfér, neboť démoni se po určité době (řádově roky) vracejí do svých domovských sfér. Proto se nemohou takové předměty vyskytovat v jeskyni, kterou již „delší dobu" nenavštívila živá duše (to samozřejmě neplatí pro artefakty).

U některých pokladů, u nichž známe jen přibližnou nominální hodnotu, je ještě třeba určit konkrétní složení. (V tomto a v následujícím odstavci předpokládám, že se bavíme o inteligentních nestvůrách, které občas své peníze utrácejí. Neplatí to například o dracích nebo neinteligentních nestvůrách, kteří své poklady jen shromažďují a kterým je tudíž jedno, zda mají jeden zlatý nebo sto měďáků.) Již jednou jsem se zmínil o televizním seriálu, učiním tak i podruhé. Tentokrát to budou Duck Tales od Walta Disneye; konkrétně pokladnice strýčka Skrblíka. To byl obrovský dům, největší ve městě, který byl až po



střechu zaplněn zlatými mincemi a sem tam nějakým drahým předmětem. Strýček Skrblík se tedy dá jistě považovat za bohatého, ale když se nad tím zamyslíme, zjistíme, že by si vlastně nemohl nic koupit. Nepředpokládám totiž, že by na nákup jezdil nákladním automobilem. Podobná situace může nastat v Dračím doupěti. Pro nás z toho vyplývá především to, že postavy, které se snaží poklady nejenom shromažďovat, ale také nějakým způsobem používat, si zvolí nějakou rozumnou formu svého jmění. To může být zlato, drahé kameny, šperky, umělecká díla nebo jiné předměty, jejichž skutečná cena převyšuje cenu materiálu a práce potřebných na jejich výrobu. (Samozřejmě kromě toho bude mít každý i nějaké peníze v hotovosti pro běžnou potřebu.)

Inteligentní nestvůry, které si hodlají své poklady užívat, se je budou snažit zabezpečit před odcizením, ale tak, aby se ony samy ke svému pokladu dostaly. O tom již byla řeč v souvislosti s pastmi; zde jen dodám, že je logičtější umístit poklad na jedno nebo několik málo míst než mít v každé místnosti a v každé chodbě tři tajné přihrádky. Čím méně je poklad roztahaný, tím lépe se zajišťuje, ale na druhou stranu prolomení ochrany na jednom místě má větší následky. To ostatně platí i v dnešní době; lidé, kteří mají peníze v bance, si je mohou rozdělit na několik částí a každou uložit u jiné banky, aby tak minimalizovali ztráty při případném krachu některého z našich bankovních ústavů.

Rozmístění pokladu ale víceméně závisí na jeho majiteli. Skřeti nechají své věci povalovat kdekoliv, u lidí a podobných ras se to dá předpokládat jen těžko. Zkuste se při tvorbě dobrodružství vžít do role majitele pokladu a rozmyslet si, kam byste ho tak ukryli vy, aby se k němu nikdo nedostal. Při pročítání dobrodružství mám občas dojem, že některé osoby si schovávají poklady tak, že jen čekají na to, až je dobrodruzi najdou...

U neinteligentních nestvůr či nestvůr, které poklady jen schraňují, je situace v mnohém jednodušší. Ony samy si formu pokladu nijak volit nemohou, mají u sebe prostě to, co najdou, ukradnou či jiným způsobem získají. S ukrýváním a zabezpečováním pokladů si taky hlavu nelámou – poklady mají většinou ve svém doupěti a největší ochranou před nenechavci je přítomnost samotné nestvůry. Takový nezmar (jenž je „mdlé inteligence a nerozlišuje drahé kamení a zlato od bezcenných tretek", což jistě potěší všechny hráče krollů s inteligencí nižší nebo rovnou pěti) tedy může mít ve svém doupěti poklad v hodnotě tisíce zlatých, který ale postavy neodnesou, ani kdyby se rozkrájely, neboť tisíc zlatých je hodnota jednoho sta tisíc měděných mincí...

A to je pro tentokrát vše. Na příště nám zbývá ještě pár věcí týkající se přípravy jeskyně. Pak si ve stručnosti shrneme, co jsme si pověděli o přípravě na hru, a už se budeme věnovat řízení hry.

pokračování příště

Vážení přátelé a milovníci hraček, modelů a počítačových her,

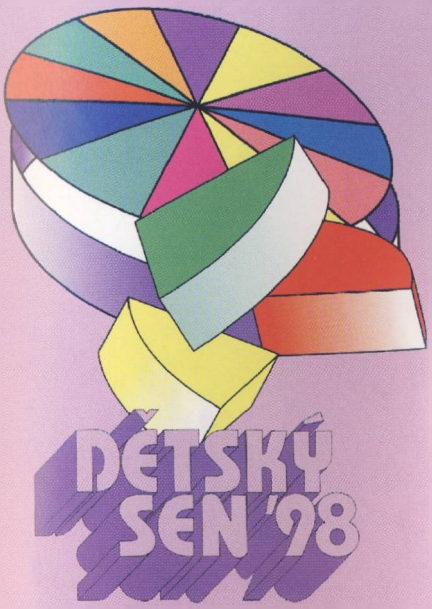
Rádi bychom Vás pozvali na již 6. ročník mezinárodního veletrhu hraček, modelů všech druhů a počítačových her „Dětský sen 98", kde budou k vidění hračky, počítačové hry a modely.

Co na tomto veletrhu shlédnete? O bohatou nabídku her a stavebnic se mimo jiné postará firma P+P Impex s.r.o. a zajímavá bude také expozice firmy MATTEL s.r.o. s hrou Scrabble, kterou si budete moci na místě přímo zahrát. Poprvé v naší republice tato firma předvede novinku roku 1998 nové akční RC auta pro malé, ale i větší řidiče. U stánku firmy PIATNIK s.r.o. budou k vidění karetní a společenské hry a puzzle této značky. Velká předváděcí show úžasných rádiem řízených aut značky RE.ELTOYS bude k vidění u stánku Ing. Jana Říhy.

Milovníci počítačů budou moci vyzkoušet novinky v oblasti počítačových her. Bezpochyby k zajímavým expozicím budou patřit JRC Interactive a prezentace časopisu Score se širokou nabídkou atraktivních her pro PC a Sony Playstation; televizní hry si budete moci vyzkoušet u stánku DDC Agency. Firma DTP Studio představí program k sestavování hraček z papíru Origami ve 3 světových jazycích a dále Angličtinu na počítači. Pro rozvoj programovacích schopností jsou určeny výukové a kreslící programovací systémy SGP Baltazar a SGP Baltík, se kterými se můžete seznámit u expozice SGP Systems. Za zmínku stojí i prezentace firmy Paintball Trója.

V této chvíli bychom Vás rádi upozornili na účast firmy Games Workshop Ltd., která za Vámi přijede až z anglického Nottinghamu s velmi lákavou nabídkou svých fantasy her.

Cínové figurky nejrůznějších druhů předvede firma Cínový vojáček.



Součástí tohoto veletrhu bude i modelářský subveletrh, který je bez nadsázky Snem modelářů. Také tentokrát připravila firma JOLY předvádění železničních modelů i dálkově řízených modelů aut. Nebude chybět ani bazén pro ukázky lodních modelů včetně rádiem řízených člunů. Vyvrcholením bude leteckomodelářská show funkčních modelů letadel a vrtulníků. Zárukou úspěchu jsou naši přední výrobci, jejichž modely se dnes úspěšně prodávají po celém světě.

A nakonec malá pozornost pro naše návštěvníky: každý návštěvník tohoto veletrhu obdrží slevu 50 ÖS ke každé vstupence do Safari parku v Gänserndorfu v Rakousku, jako dárek od CK Asyl s.r.o.

Upřímně se těšíme na Vaši návštěvu a věříme, že na našem veletrhu strávíte příjemné poslední dny prázdnin.

Ing. Jiří Odcházel
ředitel firmy JOLY

joly®

Výstaviště Praha
29. 8. – 1. 9. 1998

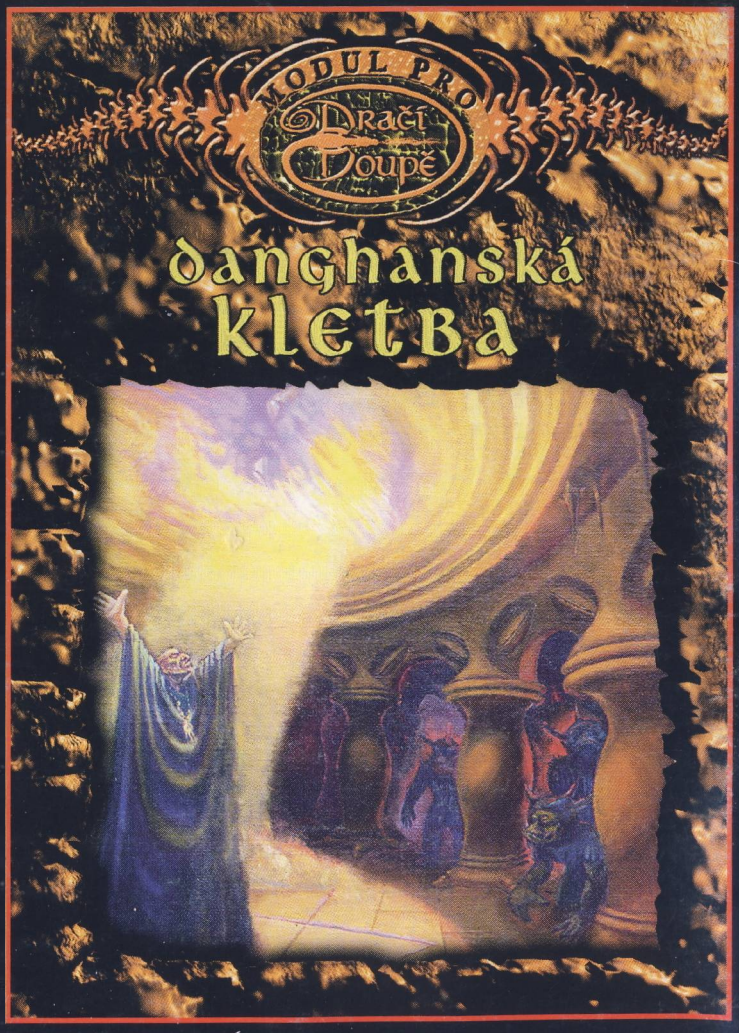
Spíš dobře poslední dobou? Nějaké špatné sny? Nevysvětlitelná úzkost? Nemáš zvláštní předtuchy? Nezdá se ti, že něco není v pořádku? Nezměnili se trochu lidé kolem tebe? Nejsou teď trochu... zvláštní? Trochu... krutí? Trochu

PROKLETÍ?

Danghanská kletba – dobrodružství pro Dračí doupě a přátele horroru. Pohlédneš do odvrácené tváře theurgie a nesklopíš zrak?

30% SLEVA!

Chceš si koupit Danghanskou kletbu? A chceš ji mít o 30% levnější a chceš ji dostat poštou až domů *okamžitě* po vydání?

Ano, zní to příliš dobře na to, aby to byla pravda. Ale je to fakt: místo normální ceny 189,– Kč zaplatíš jen 132,– Kč! K tomu přičti poštovné a balné (35,– Kč) a stále šetříš 22 korun – a při větší objednávce je to ještě výhodnější!

Příslušný obnos pošli složenkou typu C do **15. září** na adresu zásilkové služby ALTARu: Jiřina Vorlová, poste restante, pošta Praha 06-Hybernská, 110 06, Praha 1